3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



话梅工作室免责声明

本工作室发布的所有文章及书刊均来自于网络及个人收藏，版权归相应出版社及作者所有！

本工作室不使用书刊内容进行商业活动或盈利。

书刊文章内容作者负其文责，概不代表本工作室立场。

如果我们的内容对您的权利造成了侵犯，请联系我们，我们会尽快撤销相关内容。

话梅工作室提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，违反者后果自负，本工作室不承担连带责任。

话梅工作室仅提供一个爱好者交流平台，将不对任何资源负法律责任。

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您喜欢，请购买正版。

话梅工作室严厉谴责任何形式的利用本工作室发布内容进行的盗版行为。

望大家共同努力，创建一个和谐美好的网络环境。

Tot.63 SQUARE四大GBA作品公布！《真魂斗罗》登陆PS2！

游戏机实用技术

18
2002年9月B
TV GAME半月刊

南梦宫的招牌动作游戏再临GBA
风之克罗诺亚 G2

ENIX在PS2上的A·RPG强作
特鲁尼克大冒险3
火热追踪报道第二回

《死或生》美女的沙滩排球
DOA极限沙滩排球
最新泳装+系统大公开

由多位日本人气美少女出演的游戏
战斗女王

家喻户晓的《魂斗罗》在PS2上重生
真魂斗罗
本期强力推荐！

2D版的《装甲核心》
自制机器人GX

史上最强的高达动作游戏
机动战士高达战记
机动战士高达机师必修之上手指南

J联盟创造职业球会
ADVANCE GBA又一款SLG大作

海豚 DC上的经典游戏
要点式地图攻略

真实反映二战的主视点射击游戏
荣誉勋章 前线
任务简报及战斗要点提示

本期特稿
七八颗星天外：理想的痕迹

焦点新闻震撼公布
原创最终幻想登陆GBA

超级机器人大战R GBA的SLG究极大作
机战迷必备完全攻略！

家用机的中文游戏大潮即将来临？
特别企划 PS2上的中文游戏



ISSN 1008-0600
18
9 771008 060006

本期赠送《我的暑假》纪念册

www.plumbook.cn

华城新机地

专营：主机系列、原装游戏、游戏原声CD最新、最快、最全！

位于深圳东门步行街西华宫的华城新机地是一家在全国范围颇具规模及影响力的集游戏软硬件、潮流影音器材销售为一体的综合性AV&GAME店。一直以来“新机地”能够以与日本、欧美同步的速度发售最新的游戏软硬件以及影音器材精品，现在，“新机地”将在原先的零售业务的基础上，展开多项特色业务，以答谢新老顾客对本店的厚爱。具体如下：

★游戏AV器材精品的邮购业务。第一时间拥有心爱的主机、游戏的最佳选择！款到EMS发货，国内最长4天抵达。**购原装游戏送日本原厂海报。**

★游戏AV器材精品的批发业务。长期以低价位批发各类游戏及周边精品，各商家切莫错失大好商机。

★新机地将定期推出市面难寻的最新游戏周边产品，请各位玩家留意我们的广告，欢迎来电查询！









新机地书店

欢迎大家的光临！最新游戏攻略、原画集、漫画及流行文化资讯杂志第一时间有售！电话：25192481

GBA最新限定版有售！

以皮卡秋为主题的限定版主机绝对是《口袋妖怪》FANS的最佳收藏精品！



NGC系列

最全的NGC系列，包括有三种颜色可供选择的NGC主机、可播放DVD影碟的“Q”及其他最新周边。



最新NGC游戏《阳光马里奥》、《沙滩排球》也为您准备着！

《生化危机0》体验版到货！想抢先体验年末大作《生化危机0》的无限魅力吗？数量有限，FANS不要错过！

全国颇具规模的深圳华城新机地AV&GAME店，现有4家分店，游戏AV器材精品应有尽有。现已展开游戏及AV器材的批发、邮购业务，欢迎来人来函洽谈查询。

地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）杨永刚（汇款人）

电话：0755-25156912／82204282（查询电话）　0755-82286364

传真：0755-25198828

联系人：杨宇红（25156912 手机：13802233900）叶生（13828796288）

特别推荐：最强TV网络游戏《最终幻想XI》



← WEB MONEY卡

最强TV网络游戏《最终幻想XI》已经推出！本店当然不会错过！PS2 BB UNIT+PS2主机+KONAMI原装纵置支架+PS硬盘+《最终幻想XI》，让你一圆网络“最终幻想”之梦！更重要的，本店还特别为无法在网上支付费用的玩家们准备了即开即用的WEB MONEY，一举解决你无法支付费用的烦恼！同时，WEB MONEY也对应如《PSO》等其他网络游戏，如果你有这方面的问题，请让我们帮您解决。

NGC无线手柄“波鸟”有售！

“波鸟”（WAVEBIRD）已经上市！这款堪称是NGC目前最强周边的无线手柄有着与普通手柄无异的手感，并且不用受到手柄线的限制，最大摇控距离可达数10米！两节AA电池就可以让“波鸟”工作100小时，让你享受“无限”的游戏感。



XBOX改机直读IC到货，九十余款游戏供你选择！游戏数量不断增加中！



最强装备！XRGB2！



无论XBOX、PS2还是NGC一律通吃的XRGB2堪称发烧友的最强装备。此外最新的影音产品都对应该装备！可以在PC上尽情地享受游戏与电影的乐趣！同时，也适用于XBOX、PS2、NGC的廉价版VGA-BOX本店也有现货发售。

“海洋蓝”与“墨黑”限定版PS2有售！随机附送纵置支架以及摇控器一个。特别的白色外包装更显别致！



限定版PS2登场！



各款主机超低价批发！

最简单易用的GBA烧录器 FLASH ADVANCE 2！



只需烧录卡和连接线，无需外接电源、无需庞大笨重的烧录器、无需拔／插FLASH卡，直接与GBA的通信对战插槽相连，速度更快、使用更方便！现有64M、128M以及256M三种卡带供您选择！绝对是GBA玩家的一大福音！

GBA卡对卡对拷器



只需一盘GBA卡带及一盘空白卡带，您就可以通过这个GBA卡对卡对拷器实现游戏的录制！家中没有电脑、不能上网也能轻松实现第一时间玩到心仪游戏的心愿！

GBA背光装置+GBA电视卡

可能是GBA最有用的装备——GBA AFTERBURNER（GBA背光装置），让你的GBA变成传说中的“GBA LIGHT”，比起普通的GBA游戏画面要亮好几倍哦！本店提供专业的安装及保养服务，发挥您的GBA的最大价值。



新推出的GBA电视卡含有AV IN/OUT、99个预置选台，能够让您的GBA变成电视机、监视器！使用GBA来看电视，欣赏DVD，玩PS2是什么样的感觉？如果再配合GBA背光装置，那就真是绝配啦！！来吧！挖掘您的GBA的最大潜力！

WS的最新型号“水晶天鹅”现已推出，画面质量更高！显示屏尺寸更大！完全兼容之前推出的WSC游戏！现有酒红色与蓝紫色两种。最新力作《数码暴龙DPROJECT》已经有售！



PS2 30000/30001/30006R直读IC有售！



最新掌机水晶天鹅闪亮登场！

《机动战士高达战记》限定版＆普通版有售！限定版的内容包括一件高达主题T恤以及原画集，高达FANS不要错过！













最新游戏应有尽有！还在等什么？快来新机地感受最棒的游戏吧！

www.ptumbook.cn

contents 目录

Tot.63

Tot.63 2002-09-16

2 焦点
2 SQUARE 四大 GBA 作品公布！
3 游戏情报站 SOUL
9 至爱排行榜 多边形
10 黄金眼 GOUKI
14 特别企划
14 PS2 上的中文游戏
18 前线狙击
18 武士进化 樱花国之魂
19 世界传说 换装迷宫 2
20 J 联盟创造职业球会 ADVANCE
21 太鼓之达人
22 特鲁尼克大冒险 3
24 维纳斯与布雷斯
25 妖精战士 精灵的黄昏
26 DOA 极限沙滩排球
28 永恒的阿卡迪亚 传说之章
29 梦幻之星在线 1 章 &2 章
30 太空逊夫
32 特稿
32 《生化危机》迷你特辑 PART.13
34 七八颗星天外：理想的痕迹
38 特快专递
38 战斗女王
39 机动战士高达战记
42 自制机器人 GX
43 洛克人和佛尔特
44 风之克罗诺亚 G2 梦之冠军 · 锦标赛
45 游戏立方
48 攻略透解
48 荣誉勋章 前线
50 海豚
54 超级机器人大战 R
63 研究中心
63 火热秘技
64 世界足球 胜利十一人 6
65 JOJO 的冒险奇遇
66 游戏动漫园
68 星之心画廊
70 读编往来
74 自由谈
78 本期推荐
78 真魂斗罗
80 大喇叭
81 互动信箱
82 广告基地
封面 《最终幻想 X》之尤娜
封底 《蜘蛛人》

郑重声明

未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 Email 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回编辑部，由本部负责调换。

总 顾 问：李子奇
社长 / 总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
责 任 编 辑：郑 翔

一编室主任：李海祥
二编室主任：徐瑞金
三编室主任：高晓兰
市场部主任：宋宣明

编 委：翟 雷 曾 勇 刘志凌 钱维量 韦 波 吴 淦 任多佳 陈汝康 王 超 康 磊 许潇俊

主 办：甘肃省科学技术协会
出 版：游戏机实用技术杂志社
印 刷：深圳中华商务联合印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
发 行：兰州市邮政局
邮 发 代 号：54-98

编 辑：《游戏机实用技术》编辑部
通 信 地 址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱
邮 政 编 码：730000
电 话：0931-8668378 8659190
传 真：0931-8496387
Email：ptfg@21cn.com
gamedep@public.szptt.net.cn

广告总代理：北京东方天海广告公司
广 告 总 监：刘 方
联 系 电 话：010-84036022 84036023
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
出 版 日 期：2002 年 9 月 16 日
定 价：人民币 8.80 元

每月两份，精彩加倍！



索 引

GAME INDEX

DC
格斗之王 2000 11
海豚 50
GBA
超级机器人大战 R 10 54
风之克罗诺亚 G2 梦之冠军 · 锦标赛 10 44
黑超特勤组 II 63
世界传说 换装迷宫 2 19
黄金太阳 失落的时代 63
火焰之纹章 封印之剑 12
J 联盟创造职业球会 ADVANCE 20
洛克人和佛尔特 10 43
网球王子 63
武士进化 樱花国之魂 18
自制机器人 GX 42
NGC
梦幻之星在线 1 章 &2 章 29
永恒的阿卡迪亚 传说之章 28
PS2
电车 GO！旅情篇 11
恶代官 11
GT 赛车概念车赛 2002 东京 – 日内瓦 11
机动战士高达战记 10 39 63
荣誉勋章 前线 48
JOJO 的冒险奇遇 65
世界足球 胜利十一人 6 64
太鼓之达人 21
太空逊夫 30
特鲁尼克大冒险 3 22
维纳斯与布雷斯 24
妖精战士 精灵的黄昏 25
战斗女王 38
真魂斗罗 78
真 · 三国无双 2 63
XBOX
DOA 极限沙滩排球 26

www.plumbook.cn

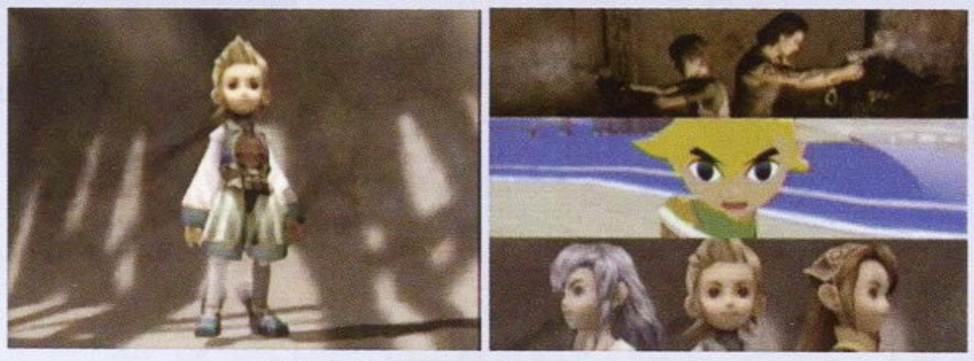
游戏机实用技术

焦点 OUR FOCUS

原创《最终幻想》即将登陆GBA与NGC！SQUARE四大GBA作品公布！

这绝对是各位GBA玩家的天大喜讯。8月8日，SQUARE宣布将在GBA上制作4款新作，包括：《最终幻想 水晶编年史》、“《陆行鸟》系列”新作、《圣剑传说》（暂名）以及《最终幻想战略版》（暂名）！除了《最终幻想战略版》外，其余3作均是全新公布的作品。而《最终幻想 水晶编年史》还将推出NGC版。

《最终幻想 水晶编年史》(《FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE》，以下简称《FFCC》）预定于2003年春发售。游戏是一款以幻想世界为背景的RPG，游戏将会充分应用到GBA与NGC两台主机的联动功能，将让玩家体验到联动的乐趣。



▲这就是新《最终幻想》几位主角的造型。

联机时，游戏可以在电视上显示出正常的游戏画面，在GBA上显示角色的数据。本作支持多台GBA一起联机游戏，让玩家之间在冒险进行中互相帮助，体验网络游戏的感觉。这款全新的游戏将由SQUARE的子公司GAME DESIGNER STUDIO负责开发，同时该游戏也是游戏开发基金“FUND Q”所资助的第一款游戏，届时游戏将由任天堂来负责发行。这将是自1994年《最终幻想VI》以来，第一次有《最终幻想》新作登场于任天堂主机。在游戏的内容方面，游戏中的人物将以四头身的Q版形象登场，游戏方法为类似《圣剑传说》那样的A·RPG形式，画面完全是由多边形构成的，视角可以360度旋转。



▲《FFCC》的游戏画面是在一条NGC的电视广告短片中亮相的，可以看出游戏画面效果绚丽异常。



▲图为PS版《圣剑传说》画面。

《圣剑传说》（暂名）是这次公布的第二款引人注目的软件。“《圣剑传说》系列”是SQUARE的三大RPG系列之一，系列作总计销量达到400万套，如今终于确定将在GBA上制作最新作。本作将由SQUARE与原圣剑开发小组——现在的任天堂子公司Brownie Brown共同制作，以保证纯正的“圣剑”味！不过本作的发售日定于2003年夏季，与现在相隔整整1年，看来，要玩到新《圣剑》，玩家还须再耐心等待1年。



▲Brownie Brown标志。



“《陆行鸟》系列”（チョコボシリーズ）新作，这将是一款以陆行鸟为主角的游戏，除此之外SQUARE没有公布更多的消息。本作既有可能是原创的新作，也是可能是移植以往的《陆行鸟》游戏，但考虑到游戏的发售时间已经被定为2002年末，所以游戏为移植作的可能性要大一些。

超大作S·RPG《最终幻想战略版》（暂名）（FINAL FANTASY TACTICS）是史上最高销量的S·RPG，目前PS版的累计出货量已经达到200万套！这次移植到GBA，游戏将在各方面进行改进，务求让这个百万销量级S·RPG更加完美。发售日目前定于2002年冬季。

▲图为原PS版《FFT》画面。



▲主角不断地奔跑着，最后来到骷髅怪前，一剑向骷髅怪砍下，在一片紫光中，骷髅怪支离破碎。

关键词解析

GAME DESIGNER STUDIO

由河津秋敏与SQUARE合作创办的游戏制作公司，但河津秋敏同时也是SQUARE年末超大作《无尽沙加》的主要制作人，因此，《FFCC》的游戏制作人还是来自SQUARE本身。其实早在3月初，SQUARE宣布将制作GBA游戏并成立GAME DESIGNER STUDIO时，河津秋敏就表示会制作一款应用到GBA与NGC的联动机能的新游戏。

FUND Q

原任天堂社长山内溥于2002年1月用200亿日元个人财产成立的基金，向所有中小型软件公司提供无偿援助基金，但前提是所制作的游戏必须具备GBA与NGC联动的特点。另外，游戏开发完成后，发售权也要交给任天堂（未确定资料）。



《FFT》

本作于1997年6月20日在PS发售，是天才制作人松野泰己跳槽到SQUARE后的第一部作品。游戏在继承《皇家骑士团II》的优点的同时融入了《最终幻想》的世界观，因此本作还曾经有《太空骑士团》的外号，游戏叫好又叫座。现在决定移植到GBA上，并要在各方面加以改进，使之成为GBA上最重量级的移植系软件。

“《陆行鸟》系列”

以《最终幻想》中的超人气宠物陆行鸟为主角的游戏，游戏的玩法与《不可思议的迷宫》相似。系列第一作《陆行鸟的不可思议迷宫》于1997年12月23日在PS上发售；《陆行鸟的不可思议迷宫2》于1998年12月23日发售。1999年又推出了《陆行鸟赛车》等作品。2000年起在WSC上陆续推出两款《陆行鸟》相关游戏。



“《圣剑传说》系列”

《圣剑传说》曾于SFC上制作过3作，之后于PS发售了第四作《圣剑传说LEGEND OF MANA》（1999年7月15日），该作当年就取得了70万套以上的销售成绩。但最受好评的还是百万销量级的《圣剑传说3》（1995年9月30日），游戏至今仍为FANS所津津乐道。2001年，正当人们还对下一作《圣剑传说》抱有一丝期待之情的时候，却传来原圣剑制作小组出走的消息，这让《圣剑》FANS相当失落，因为这可能意味着《圣剑》系列就此止步，就算是SQUARE再续《圣剑》，但那也将不再是原汁原味的“《圣剑》系列”了……随后圣剑小组所成立的Brownie Brown于2001年12月7日推出了《魔法假日》，虽然带有浓重的“《圣剑》味”，但效果只能说是差强人意。事情从2002年3月开始发生戏剧性变化，SQUARE与任天堂重修旧好……



请勿转载@3DM-3MV
www.plumbook.cn

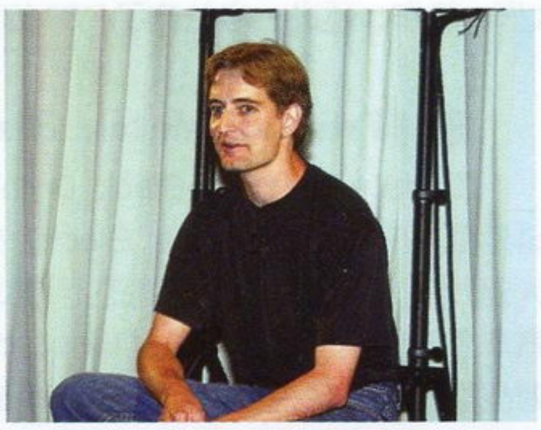
事件

微软新作游戏展“X02 North America”召开

8月8日，微软在美国纽约举行名为“X02 North America”的新作展示会，会场上不但展示了大量即将发售的XBOX游戏，也全新公布了两款重量级XBOX软件，同时展会现场提供多台试玩机供前来参观的玩家试玩。展会上也进一步公布了XBOX的网络计划“XBOX LIVE”的详细情况。以下我们将对展会的内容进行报道，并介绍其中6款新作。

●微软高层Ed Fries到场发表演讲

微软XBOX GAME CONTENT负责人Ed Fries到场发表演讲，他提到：“现在的电子游戏产业已经成了一个1年内就有230亿美元销售额的产业。而且与其他产业相比，电子游戏产业仍在成长中，还以每年20%的速度增长着。”他也谈到现在的孩子们能在这样的新时代娱乐方式中成长是非常幸福的，但同时又指出，现在的游戏业也有一些缺乏道德的状况，如在美国造成问题的过激游戏《横行霸道III》。他提议开发游戏也应当有一定的社会责任感，“娱乐产业对下一代的影响及责任是很大的。”

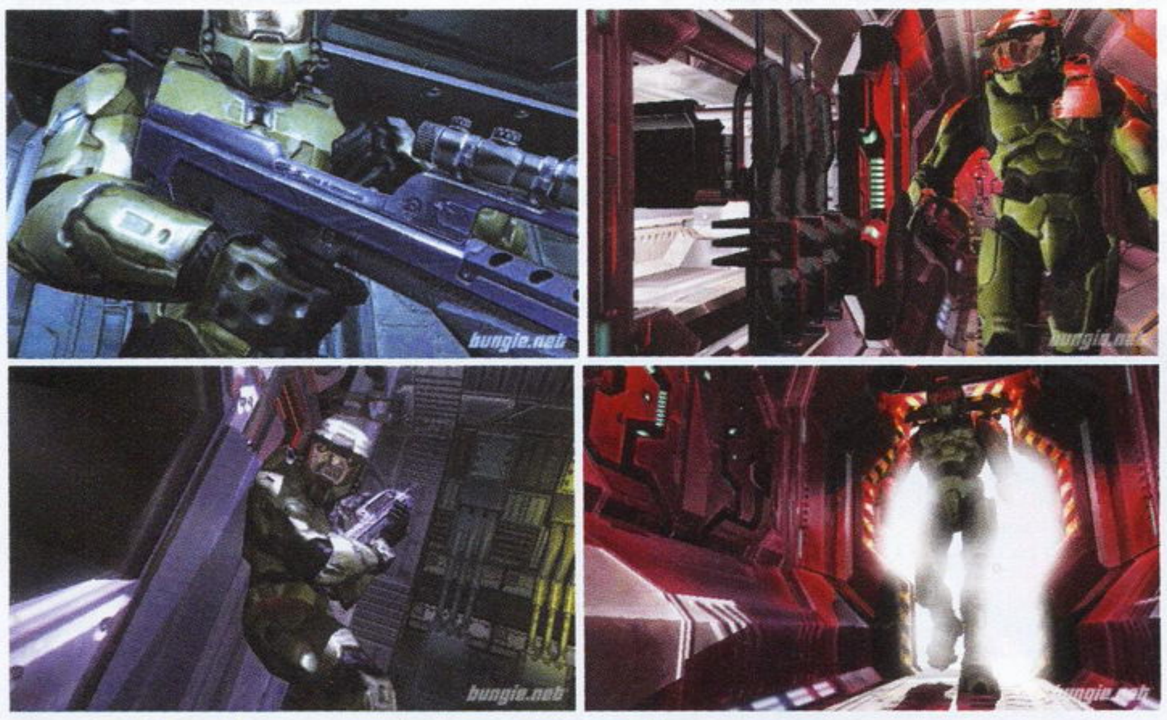


▲微软XBOX GAME CONTENT负责人Ed Fries。

●XBOX首款百万游戏大作《光环》续集公布

“X02 North America”展会上最大的亮点之一就是《光环2》(HALO 2)的公布了。前作《光环》是XBOX发售时的首发软件，也是最早突破百万销量的XBOX软件，到目前为止，《光环》的累计销量已经达到了200万套！

《光环2》仍由Bungie Studios开发，预定于2003年的圣诞节发售。游戏将完全对应XBOX LIVE。前作中的主角MASTER CHIEF仍将再次登场，继续与妄图灭亡人类的外星人殊死战斗。前作的画面素质曾让人目瞪口呆，但《光环2》中，游戏的开发引擎将重新设计以寻求更加华丽的画面效果。



●《Project Gotham Racing2》

《Project Gotham Racing》是另一款突破百万销量的XBOX游戏，由Bizarre Studio开发。展会上也公布了该作续集的开发情况，并预定将于2004年初发售。续集除了会对应XBOX LIVE外，还将加入保时捷及法拉利等新车种，游戏总共会有50种以上的汽车登场。游戏预计会加入英国的爱丁堡、苏格兰及香港等场景。



●《Brute Force》

《Brute Force》是一款第三人称视角的动作射击游戏，但游戏的真正重点并不在于射击，而在于完成任务。游戏进行中会有4个角色同时行动，玩家可以随时切换要控制哪个角色，在玩家不控制角色时，角色的行动将由电脑自行控制。游戏也支持4个人同时进行游戏，4个人分别控制4个角色。该游戏由微软旗下的Digital Anvil开发，预定2002年11月发售。



●《Tao Feng: Fist of the Lotus》

《Tao Feng：Fist of the Lotus》是一款3D对战游戏，但基本系统还是更接近于2D对战游戏，游戏总共有12名角色登场。游戏虽然早在今年E3时就公布了，但现在的这个新版本比起E3版又有了大幅的改进。该游戏的一大亮点是主创人员John Tobias是原《致命格斗》(MORTAL COMBAT)的制作者，虽然游戏在某些方面与《致命格斗》有共同点，但很显然游戏是往另一个方向发展的。游戏由微软旗下的Studio Gigante开发，目前发售时间未定。



●《铁甲飞龙 Orta》

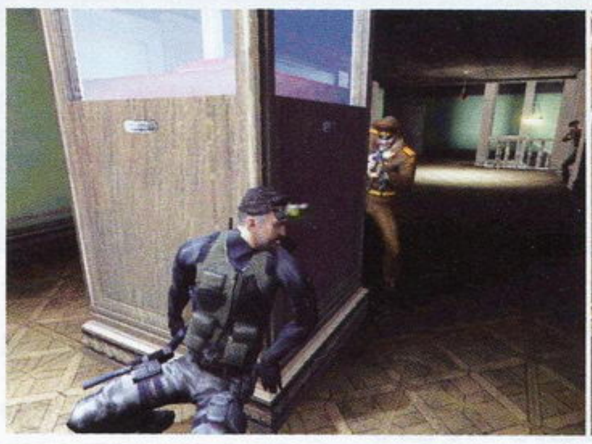
《铁甲飞龙 Orta》一直以来都有高素质新游戏画面公布，但一直没有机会向大家报道，这次不多废话，送上最新公布的游戏画面给大家欣赏。



话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

●《Tom Clancy's Splinter Cell》

《Tom Clancy's Splinter Cell》（破碎细胞）最早于今年E3展公布，还被评为今年E3展最佳动作冒险游戏。游戏名的中Tom Clancy是一名作家，本作是以Tom Clancy笔下的小说为世界观而制作的。《Splinter Cell》的游戏架构与“《MGS》系列”相似，也同样是以特工孤身潜往敌人基地行动为题材。显然游戏将在很大程度上吸收“《MGS》系列”的制作经验，并形成自身鲜明的特征。游戏由UBI SOFT开发，预定2002年11月发售。





事件

SCEA新作游戏展“SONY GAMERS DAY”召开

8月14日，SONY在美国旧金山举行了“SONY GAMERS DAY”（索尼玩家日），向美国大众展示了他们最新的游戏软件。“SONY GAMERS DAY”每年都会举行一次，今年展会同样公布了大量PS2游戏的大作、热作，还进一步公布了PS2的网络计划进展。以下我们将对展会的内容进行报道，并介绍部分在展会上公开的新作情报。

●SCEA的第一方厂商游戏发售日公布

多款SCEA出品的游戏发售日已经确定，可以看出，这毕竟是针对年底销售旺季而定下的软件阵容，各软件都相当具有分量。

NBA ShootOut 2003	SPG	2002年9月24日
Sly Cooper and the Thievius Raccoonus	ACT	2002年9月24日
Wild Arms 3	RPG	2002年10月8日
Jet X2O	SPG	2002年10月29日
Disney's Treasure Planet	ACT	2002年11月
Ratchet & Clank	ACT	2002年11月
The Getaway	AVG	2002年11月
Dark Cloud 2	RPG	2002年秋
War of the Monsters	FTG	2002年冬
Primal	ACT	2003年1月

●PS2网络计划于美国正式展开

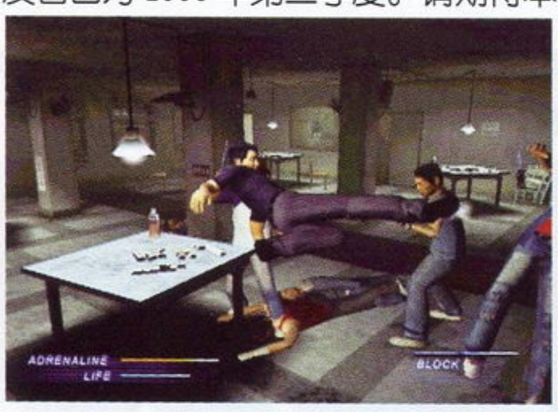
PS2的网络服务将于8月27日正式展开，SCEA公布他们在美国的首批PS2用网络适配器（售价为39.99美元）出货量为25万套，并且预定2002年内PS2网络适配器的总出货量为40万套。以下是展会上公布的首批支持PS2网络的在线游戏，PS2的网络游戏终于在美国正式展开攻势。

NFL GameDay 2003	2002年8月13日
NFL 2K3	2002年8月13日
Madden NFL 2003	2002年8月13日
SOCOM: U.S. Navy SEALs	2002年8月27日
Twisted Metal: Black Online	2002年8月27日
ATV Offroad Fury 2	2002年11月12日

Tony Hawk's Pro Skater 4	2002年秋
NBA Live 2003	2002年秋
Tribes Aerial Assault	2002年秋
auto modellista	2002年秋
My Street	2002年秋
Frequency 2	2003年春

●动作巨星李连杰全力参与《Rise to Honor》

这是本次展会上首次公布的全新游戏，也是展会最引人注目的游戏。游戏由我国动作巨星李连杰全力参与制作，其中的角色不但以李连杰为基本造型，李连杰更参与MOTION CAPTURE（动作捕捉），游戏将以还原李连杰的武打动作为基本卖点。游戏类型为动作类，制作方为SCEA，预定的游戏发售日为2003年第三季度。请期待本刊下一期杂志为您带来的详尽报道。





●《战争怪兽》新画面公布

《战争怪兽》（War of the Monsters）是由刚被SCEA收购的INCOG公司开发的怪兽对战游戏，游戏类似于以往的哥斯拉那样的大怪兽之间进行对战的游戏，但游戏中的角色都是原创的，并不拘泥于恐兽那样的怪物。实际游戏效果相当不错，游戏中的怪兽同样可以随意地拆楼，对战时的感觉也极其爽快。



●《Twisted Metal: Black Online》

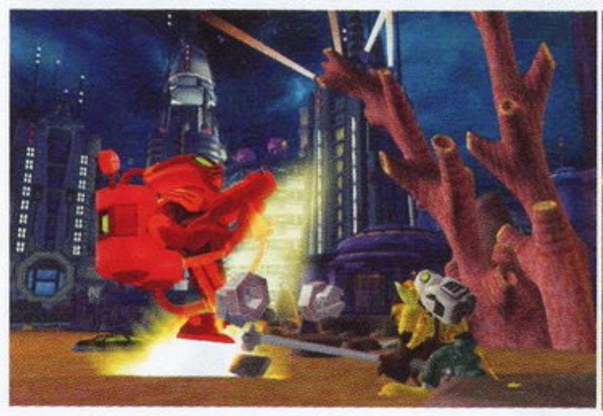
《Twisted Metal：Black Online》是INCOG于去年发售的大热门赛车格斗游戏《Twisted Metal：Black》的网络版。成为网络版之后，游戏中的多人游戏模式将可以更方便地进行，游戏中玩家将驾驶全副武装的汽车与对方的汽车展开对战。其实原来《Twisted Metal：Black》就很适合被制作成网络对战类游戏，现在终于可以凭PS2的网络化大展神通了。

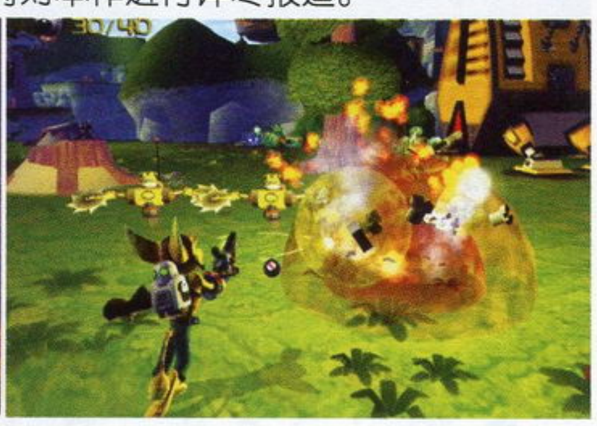




●《Ratchet & Clank》

《Ratchet & Clank》是由原《小龙斯派罗》的开发小组制作的最新作品，随着游戏开发进度的不断提高，《Ratchet & Clank》也逐渐展现出它的大作魅力来。游戏名中的Ratchet就是指主角，一只类似蝙蝠的生物，Clank则指的是躲在Ratchet身后背包里的小机器人。与其他的3D动作游戏不同，《Ratchet & Clank》具有极为丰富的游戏要素，主角具有多种攻击方式，游戏过程中动作及解谜并重，主角Ratchet将可以得到数十种精致有趣的道具，而解决各种谜题的关键就在于对各种道具的应用。《Ratchet & Clank》发售日定于2002年11月15日，本刊近期将对本作进行详尽报道。





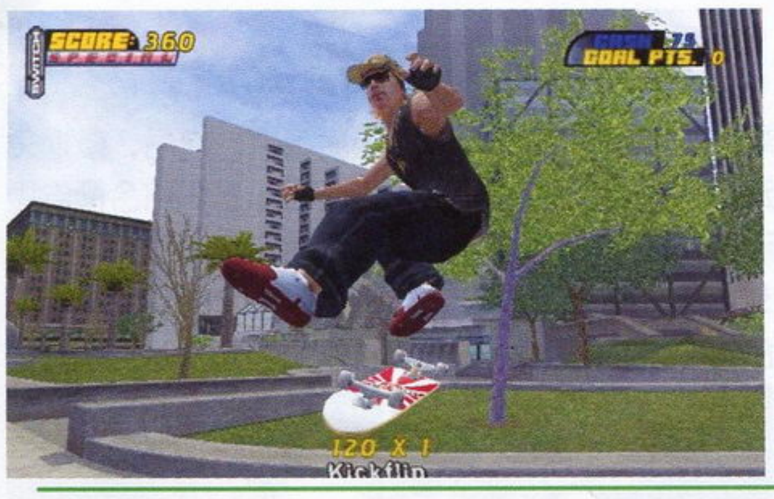
●《Primal》

《Primal》是一款动作冒险游戏。游戏以第三人称视点方式进行，但又掺入了诸多格斗要素。本作最大特点在于游戏的画面素质极高，不但场景的描绘真实、细腻，游戏中的人物也同样细致无比，具有极高素质。游戏中有两个主角，一个是女性角色Jen，另一个是Jen的怪兽同伴Skree。游戏由SCEA旗下的Cambridge Studios开发，预定于2003年1月发售。





活梅杂志&3DM-SM
www.plumbook.cn



●《Tony Hawk's Pro Skater 4》

“《托尼·霍克职业滑板手》系列”已经在欧美成为一个“怪兽级”软件系列，不但叫好，而且叫座。虽然游戏为全机种制霸，但在每个机种上都能让欧美玩家如痴如醉，且卖得很好。展会上公布了最新一作的PS2版游戏画面。《托尼·霍克职业滑板手4》届时还将对应PS2的网络功能，成为支持PS2网络计划的游戏之一。



事件 CESA的“日本游戏大赏”更名为“CESA GAME AWARDS”

负责举办东京游戏展的CESA同时也是“日本游戏大赏”的举办者，“日本游戏大赏”是表彰优秀游戏软件的活动，自CESA成立起就每年举行1次，活动的名称从2000年开始就由原来的“CESA大赏”改为“日本游戏大赏”。但今年名称又再次进行改变，变成了全英文的“CESA GAME AWARDS”，除了名称上的改变以外，活动的进行方法也进行了一定的改变。

这届大奖的评选对象分为两个种类，一类是自2001年1月1日～2002年3月31日期间发售的游戏，即“GAME AWARDS 2001-2002”；另一类是所有在9月20日～22日于“东京游戏展2002”上展出的未发售的游戏，这一类游戏的奖项名即“GAME AWARDS FUTURE”。获奖名单将于今年10月28日进行公布。

OUR VIEWPOINT

CESA自重新调整以来就扬言要超越E3展成为世界第一大游戏展，这个新的第二类奖的设置就与E3上的奖项设置相同，也有一点矛头直指E3的感觉。对参展的未发售游戏进行评奖，也能刺激游戏厂商更积极地参加游戏展，这的确是一件一石二鸟的好事。目前CESA的活动频繁，不断有新举措，(今年还设立了游戏软件评级组织CERO)确实是为日本游戏界的发展作出了贡献。

事件 《DQ》系列开发人员离开ENIX，山名学等自设公司GENIUS SONORITY

担任“《勇者斗恶龙》系列”主程序员一职的山名学目前宣布将设立新公司GENIUS SONORITY（天才共鸣）。新公司除了山名学以外，其他原“《勇者斗恶龙》系列”的开发人员也加入了，而且还有著名RPG《MOTHER》的开发人员加入到该新公司，GENIUS SONORITY的注册资金为1亿日元。GENIUS SONORITY由任天堂与POKEMON公司（任天堂子公司）共同出资成立，主要营业项目为开发游戏软件，目前已经预定将在NGC及GBA平台上开发游戏软件。山名学原在HEARTBEAT公司，曾负责过“《勇者斗恶龙》系列”的制作，但今年2月起就宣布退出游戏业。也许是人才流失的原因，近日ENIX也开始大张旗鼓地在日本各大媒体刊登招募启事。



▲正统“《DQ》系列”游戏许久未能在任天堂的主机登场，是不是因此让任天堂有些不快，从而间接挖人呢？

OUR VIEWPOINT

游戏界人才的流动与其他产业一样频繁，游戏开发人员是游戏制作的灵魂。在日本游戏市场略显比以往萧条的当今，各大游戏公司对游戏开发人才的挖掘却从没有放松过，对游戏开发人才的争夺就是对游戏市场争夺的一个侧面。

业界的风云变幻永远不会停止，玩家现在最关注的其实还是：山名学及GENIUS SONORITY将为NGC及GBA带来什么样的游戏？

事件 SNK大量移植作、新作将陆续登场 《合金弹头》与《SNK VS. CAPCOM》制作中

PLAYMORE是SNK几乎所有游戏版权的拥有者，目前PLAYMORE不满足于在街机上制作续作，已经逐渐开始向各主机移植游戏，除了PC、DC等主机外，现在又多了GBA和PS2。除了《格斗之王》向DC与PS2全力移植以外，PLAYMORE还有数款新作在开发中，包括在MVS基板上制作名为《SNK VS. CAPCOM》的游戏、在GBA上制作新作《合金弹头 Survival Missions》！据悉开发《SNK vs. CAPCOM》游戏的与原开发《格斗之王2001》与《格斗之王2002》的并不是同一开发小组。以下是PLAYMORE预定将要发售的游戏列表：

游戏名	机种	发售日
格斗之王2000	DC	8月8日
龙吼	NEOGEO	9月
格斗之王2002	NEOGEO	未定
新·豪血寺一族	NEOGEO	未定
SNK VS. CAPCOM（暂名）	NEOGEO	未定
格斗之王2001（暂名）	DC	未定
格斗之王2000（暂名）	PS2	未定
格斗之王2001（暂名）	PS2	未定
合金弹头 Survival Mission（暂名）	GBA	未定



▲《合金弹头》是一款可以载入游戏史册的优秀游戏。

事件 SONY收购INCOG公司

8月5日，SCEA正式公布他们收购了INCOG。INCOG是知名游戏《Twisted Metal：Black》的开发商。“《Twisted Metal》系列”首开赛车格斗游戏先河，而且也是赛车格斗中的最高杰作，系列第一作于1995年发售，目前该游戏系列销量在北美就已经突破了500万套。

INCOG被收购之后，将成为SCEA“Santa Monica studio group”的一员，但仍保持公司名INCOG，而且仍由原设立者兼经营者Scott Campbell负责经营，原来的所有51名开发人员不变。确保了INCOG仍具有与原来一样的开发能力。INCOG目前正在开发PS2新作《War of the Monsters》、及《Twisted Metal：Black Online》。

特报 PS3芯片由IBM、SONY及东芝三大厂商联合研制

PS3将采用的中央处理芯片——CELL目前已经在IBM、SONY及东芝三大厂商秘密地联合研制中，CELL研制成功之后，不但会被用于PS3中，也会被应用在IBM未来的服务器中。

据悉，目前CELL的研制工作已经接近完成，如果成功地通过各方面的测试，CELL芯片的成品将可以在2004年末左右上市。尽管有关CELL的设计还处于保密状态，但厂商表示CELL的运算能力能够达到每秒1万亿次（即1teraflop），而且在浮点运算能力方面还有更高的性能。CELL的处理能力大致等于现在尖端的PC用中央处理芯片——2.5GHz的奔腾4的100倍！

花絮

《铁板阵》电影上演

《铁板阵》（XEVIOUS/ゼビウス）是NAMCO于1983年推出的街机射击游戏，当时该游戏风靡全日本。1984年移植FC同样获得轰动性成功，NAMCO更因此而得以建成“铁板阵大楼”。在《铁板阵》登场后19年的今天，NAMCO又制作了一部以《铁板阵》的游戏内容为基本故事背景的同名CG电影，故事的时间设定于原作游戏剧情的1万年后。《铁板阵》电影通篇都是以CG制作而成的，电影制作应用了动作捕捉、立体建模等CG动画制作技术，以高素质的CG动画来全新演绎《铁板阵》的世界观。电影片长75分钟，于8月10日～16日在日本池袋上映。



软件

《新·豪血寺一族》正在开发中

《豪血寺一族》是一款相当具有个性的格斗游戏，第一作初登场时，游戏就以超华丽的人物头像、超大的人物比例等特点抓住了玩家的心，而游戏中登场的角色都有一个以中国的十二生肖来命名的别名，这更让《豪血寺一族》在我国人气旺盛。如今在2D格斗游戏趋于沉静之时，厂方PLAYMORE又决定推出最新一作，暂名为《新·豪血寺一族》，目前还未确定游戏的具体发售日，但厂方已经公布有如下的12位角色登场，都是大家耳熟能详的经典角色，除此之外，游戏还有至少8位新角色将于本作登场。



软件

《兽王记》具体情报公布

《兽王记 王国守护者》（Altered Beast：Guardian of the Realms）是一款由THQ发行，3D6 Games制作的GBA游戏，将于2002年发售。游戏的主要特点有：●可以变身成多达13种强大怪兽！如龙、蝎子。●共有16个关卡可玩，每个关卡都由希腊神话启发设计而成。●提供2种联机游戏模式，包括双人合作故事模式及4人混战模式。



软件

《星之海洋3》新情报公开

《星之海洋3 直到时间的尽头》数度延期，之后，最近又向公众公布了一段精彩的动画片段，再次让玩家期待度爆涨。这次综合预告片段总长约一分钟，除了向玩家展示最新开发画面以外，同时也放出了大量游戏的背景音乐——交响乐的录制过程，整部预告片也在气势恢宏的交响乐中播放，音乐与画面的完美结合表达出了本作宏伟、深邃的世界观。



本作的发售日还未完全确定，但美国的在线商店已经将《星之海洋3》的发售日写为2003年2月15日。虽然ENIX方面并未正式公布该发售日，但至少可以说明《星之海洋3》的美版势在必行。《星之海洋3》在日本的发售日只被公布为“2002年内”。《星之海洋3》最早曾被定于2002年3月底发售，虽然数度延期，但丝毫不减玩家对本作的期待程度。



软件

《格斗之王》最新作将于今年10月登场

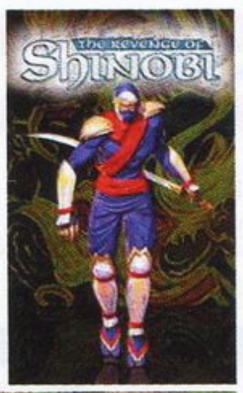
本作的正式名为《格斗之王2002 挑战极限战斗》

本作与前作相同，仍然由韩国开发公司EOLITH与BREEZA SOFT共同进行开发，由PLAYMORE进行销售。而日本方面则是由SUN AMUSEMENT代理销售。

目前公开的情报包括：●本作将不会有新的角色登场，所有的角色都来自以往的《KOF》，也就是以往《KOF》中的经典角色将再度登场，本作男性角色所占的比率为70%，女性角色为30%。●基本操作系统不变，本作还将增加新的能量槽系统。●本作也不再设置新的故事背景，而是与《KOF98》一样是纯粹的对战游戏，即DREAM MATCH（梦之对战），同时游戏开发人员透露本作的游戏平衡度甚至不在《KOF98》之下。●本作的开发人员数约为25人，开发人员表示今后仍会为MVS基板开发2D格斗游戏。●本作的开发工作已经基本完成，预定今年10月正式推出，8月24日开始进行实机测试。



软件 GBA《超级忍》具体情报公布



GBA《超级忍》(The Revenge of Shinobi)由THQ发行，3D6 Games制作。目前游戏已经确定会在2002年内推出，游戏大致特点如下：●主角将会拥有5种元素的剑，每种剑都有独自的特技。●有20个以上的关卡，每关都有BOSS战、隐藏地点，而且还有隐藏关。●游戏进程中可以让忍者学到各种忍术，二段跳能力也必须由玩家自己在游戏中取得。



软件 《马里奥聚会4》最新游戏画面

《马里奥聚会4》是全新一作任天堂的明星角色集合加小游戏集合的游戏。本作是系列的第四作，于NGC登场，本作的小游戏数量将会达到50个！游戏正如其名，可以让好几个朋友聚在一起玩，基本玩法为一个棋盘游戏，各个玩家要想尽办法第一个到达最终目的地，而中途就要通过各个迷你游戏的考验。迷你游戏就是该游戏的重点，本作的50个小游戏全部都是全新设计的，相信凭任天堂的制作实力，这些迷你游戏会带给玩家们无比的快乐。本作日版将于11月份发售，而美版则要早一些，定于10月21日发售。



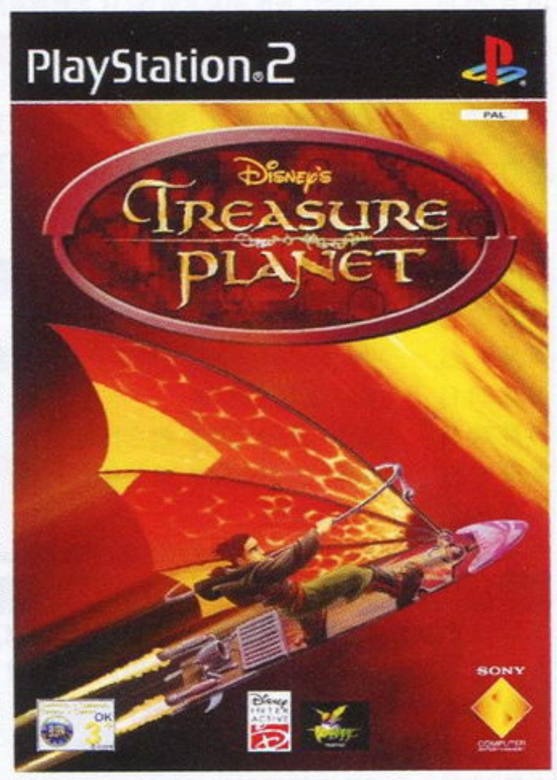




软件 SCEA新自操刀制作《星银岛》

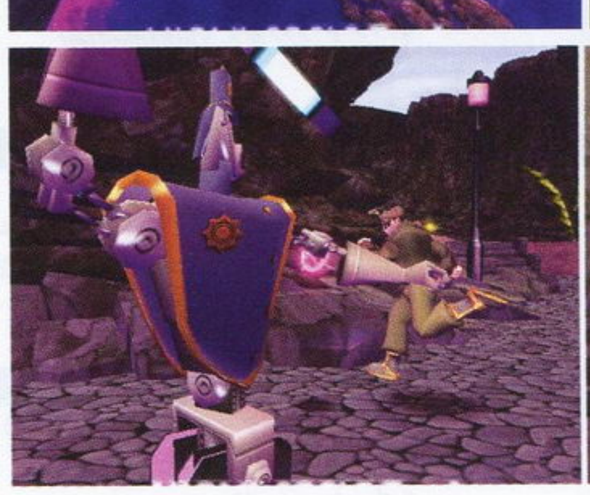
《星银岛》(Treasure Planet)是将于2002年11月上映的第42部迪斯尼长篇动画，电影虽然还未推出，但相关的游戏已经公布，《星银岛》的PS2版游戏将由SCEA制作并发行，游戏类型为动作冒险类，预定将于11月15日于美国发售，与电影上映日基本相同。

《星银岛》由迪斯尼改篇自世界名著《金银岛》(作者为Robert Louis Stevenson)，本次改篇将原著中的财宝岛改为了一个星球，所以《星银岛》可算是《金银岛》的太空版，剧情中还将出现机器人、外星人等角色。迪斯尼首席动画家Glen Keane继《泰山》之后，又在本片中负责重要角色Long John Silver的演绎工作。











☆☆☆☆短信息☆☆☆☆☆☆☆☆☆短信息☆☆☆☆

◆**《最终幻想I&II》合集限定版内容：**将于10月31日发售的PS版《最终幻想》及《最终幻想II》将发售一个合集版，售价为8800日元（每作单卖为3800日元）。合集版除了会包含《最终幻想》及《最终幻想II》以外，还将赠送1个模型并让光盘的碟面带有天野喜孝的插画。

◆**SEGA的新街机基板CHIHIRO：**SEGA宣布他们将会在今年的AOU展（街机展）上正式公布基于XBOX开发的基板CHIHIRO（千寻）。另外据未经证实的消息，近日铃木裕在一次访问中暗示今年将会在CHIHORO基板上制作《VR战警3》及《OUTRUN2》。目前游戏界的三大家用主机都已经有了各自的互换街机基板了。(NGC的互换基板为TRIFORCE，PS2的互换基板为SYSTEM246。)

◆**最新街机大作情报：**同样是未确定情报，今年将会有众多的街机大作公布。包括SEGA《死亡之屋3》的街机版，采用CHIHIRO基板；NAMCO的光枪游戏《异形狙击手》(ALIEN SNIPER)，采用CHIHIRO基板；SEGA的足球游戏《VIRTUA STRIKER 2002》，采用TRIFORCE基板，预定10月推出；NAMCO的《化解危机3》(TIME CRISIS 3)，采用SYSTEM246基板；NAMCO的《龙之编年史》(DRAGON CHRONICLE)，采用SYSTEM246基板，预定今年年末推出，据悉将会是一个A·RPG游戏，游戏还将采用记忆卡来记录玩家的数据；CAPCOM方面会有两款采用SYSTEM246基板的游戏，一款是像"《VS》系列"那样的乱斗系格斗游戏新作，一款是《机动战士高达2》。

◆**新老《PSO》的交替：**在NGC版《梦幻之星在线 1章&2章》即将发售之际（9月12日），SEGA方面决定将关闭DC版《PSO》的5个网络服务器，关闭时间为8月19日，除此之外的其他DC版《PSO》网络服务器仍将继续运作。

◆**PS2版《永恒的阿卡迪亚》停止开发：**SEGA正式决定取消PS2版《永恒的阿卡迪亚》的开发计划，转为专心开发NGC版《永恒的阿卡迪亚 传说之章》。《永恒的阿卡迪亚》于2000年10月5日在DC发售，游戏中所表现出来的海阔天空的氛围为玩家交口称赞，DC停产后，本作也决定向PS2及NGC移植，但令PS2玩家感到遗憾的是，现在PS2版已经不复存在了。

◆**SONY增加由华硕、鸿海承接PS2组装线代工的新订单：**PS2主机的月出货量目前已达到200万台，但由于欧美地区销售状况极佳，所以预计SCE将在年底前让PS2的月出货量上升到250万台。因为PS2主机生产难度高，对代工工厂的技术有一定要求，所以新增订单仍将由华硕、鸿海承接，SCE方面也表示目前还没寻找第三家代工厂商的计划。

◆**2003年E3展日期确定：**2002年E3展的光辉还未完全散去，美国IDSA又公布了2003年E3展的开展日期。明年的E3展定于5月14日（周三）～16日（周五）举行。

◆**又有两款中文PS2游戏将推出：**据悉KID将移植一款全中文恋爱AVG（语音仍为日文），游戏名为《Memories Off》。另外在EA公司最近提供的游戏宣传单中，可以看到《指环王·双塔》的名字，游戏将是全中文版，预计会在年底于电影上映的同时上市。

新作发售表

粗黑字体：受瞩目游戏
红色字体：发售日、售价有变更的游戏

PLAYSTATION

8月					
8月29日	《SIMPLE角色2000系列 Vol.11 名侦探柯南 The boy game》	《SIMPLEキャラクター2000シリーズ Vol.11 名探偵コナン The ボーイゲーム》	AVG	BANDAI	2000日元
9月					
9月5日	《皮诺比的大冒险》	《ピノピィーの大冒险》	ACT	BANDAI	3800日元
9月19日	《剑芒罗曼史 II 寻找银色的彩虹》	《ロマンスは剣の辉き II 银の虹をさがして》	AVG	角川书店	6800日元
9月19日	《剑芒罗曼史 II 寻找银色的彩虹》限定版	《ロマンスは剣の辉き II 银の虹をさがして》限定版	AVG	角川书店	9800日元

PLAYSTATION2

8月					
8月22日	《auto modellista》	《auto modellista》	RAC	CAPCOM	6800日元
8月22日	《auto modellista》(MODEM同捆版)	《auto modellista》(モデム同捆版)	RAC	CAPCOM	9800日元
8月29日	《3D格斗工具2》	《3D格斗ツクール2》	ETC	ENTERBRAIN	7800日元
8月29日	**《真・三国无双2 白金限定版》**	**《真・三国无双2 プレミアムパック》**	**ACT**	**KOEI**	**9800日元**
8月29日	**《真・三国无双2 猛将传》**	**《真・三国无双2 猛将传》**	**ACT**	**KOEI**	**3980日元**
8月29日	《SWITCH》	《SWITCH》	ETC	SEGA	5800日元
8月29日	《SWITCH》附送限定礼品 (DreamcastDirect专卖)	《SWITCH》(ドリームキャストダイレクト专卖)	ETC	SEGA	6800日元
9月					
9月12日	**《潜龙谍影2 自由之子 制作特辑》**	**《ザ・ドキュメント・オブ・メタルギア ソリッド2》**	**ETC**	**KONAMI**	**2980日元**
9月12日	**《潜龙谍影2 自由之子》(MAGE HITS!)**	**《メタルギアソリッド2サンズ・オブ・リバティ》(MEGA HITS!)**	**ACT**	**KONAMI**	**2980日元**
9月12日	**《7兵团》(The Best)**	**《7(セブン) モールモスの骑兵队》(The Best)**	**RPG**	**NAMCO**	**2980日元**
9月19日	《WinningPost5 极限 2002》	《ウイニングポスト5 マキシマム 2002》	SLG	KOEI	6800日元
9月19日	**《美国漫画英雄 VS. 卡普空2 新英雄时代》**	**《マーヴル VS. カプコン2 ニューエイジオブヒーロー》**	**FTG**	**CAPCOM**	**6800日元**
9月19日	《美国漫画英雄 VS. 卡普空2 新英雄时代》(MODEM同捆版)	《マーヴル VS. カプコン2 ニューエイジオブヒーロー》(モデム同捆版)	FTG	CAPCOM	9800日元
9月19日	**《J联盟胜利十一人6》**	**《Jリーグウイニング6》**	**SPG**	**KONAMI**	**6800日元**
9月19日	**《.hack// 恶性变异 Vol.2》**	**《.hack// 恶性变异 Vol.2》**	**RPG**	**BANDAI**	**5800日元**

DREAMCAST

8月					
8月29日	《Ever17 – the out of infinity》	《Ever17 – the out of infinity》	SLG	KID	6800日元
9月					
9月5日	**《斑鸠》**	**《斑鸠 IKARUGA》**	**STG**	**TREASURE**	**6800日元**
9月12日	《潘多拉之梦》	《パンドラの梦》	SLG	NEC	6800日元
9月12日	《潘多拉之梦 》(初回限定版)	《パンドラの梦》(初回限定版)	SLG	NEC	7900日元

GAMEBOY ADVANCE

8月					
8月23日	**《遥远的时空中》**	**《遥かなる时空の中で》**	**SLG**	**KOEI**	**5800日元**
8月23日	《遥远的时空中》(限定套装版)	《遥かなる时空の中で》(プレミアムBOX)	SLG	KOEI	7800日元
8月23日	**《钻子先生ACE 不可思议的细菌》**	**《ミスタードリラーエース ふしぎなバクテリア》**	**ACT**	**NAMCO**	**4800日元**
8月29日	《公主骑士物语 PrinceBlue》	《姬骑士物语 PrinceBlue》	SLG	东京书籍	5800日元
8月30日	**《BlackMatrix ZERO》**	**《BlackMatrix ZERO》**	**S・RPG**	**NEC**	**5800日元**
9月					
9月5日	**《J联盟 创造职业球会 ADVANCE》**	**《Jリーグプロサッカークラブをつくろう! アドバンス》**	**SLG**	**SEGA**	**5800日元**
9月6日	《传说的斯塔菲》	《传说のスタフィー》	ACT	NINTENDO	4800日元
9月12日	《ZooCube》	《ズーキューブ》	ACT	ACCLAIMJAPAN	4800日元

NINTENDO GAME CUBE

8月					
8月29日	《职业女子网球巡回赛 Pro Evolution》	《WTA Tour Tennis Pro Evolution》	SPG	KONAMI	6800日元
9月					
9月12日	《足球小将 黄金一代的挑战》	《キャプテン翼 黄金世代の挑战》	SPG	KONAMI	6800日元
9月12日	**《梦幻之星在线 1章&2章》**	**《Phantasy Star Online Episode I & II》**	**RPG**	**SEGA**	**6800日元**
9月12日	《梦幻之星在线 1章&2章》(MODEM同捆版)	《Phantasy Star Online Episode I & II》(モデムアダプタセット)	RPG	SEGA	9800日元
9月16日	《迪斯尼运动：滑板》	《ディスニースポーツ：スケートボーディング》	SPG	KONAMI	6800日元

XBOX

8月					
8月29日	《飞行学校》	《フライトアカデミー》	SLG	AQUASYSTEM	6800日元
8月29日	《职业女子网球巡回赛 Pro Evolution》	《WTA Tour Tennis Pro Evolution》	SPG	KONAMI	6800日元
9月					
9月5日	**《铁骑》**	**《铁骑》**	**SLG**	**CAPCOM**	**19800日元**
9月12日	《世嘉GT2002》	《セガ GT2002》	RAC	SEGA	6800日元
9月19日	《美国漫画英雄 VS. 卡普空2 新英雄时代》	《マーヴル VS. カプコン2 ニューエイジオブヒーロー》	FTG	CAPCOM	6800日元





在硬梆梆的多边形世界里待久了的你是否会感到有些腻味？8月22日推出的《auto modellista》也许会让你有一种赏心悦目的感觉，本刊曾多次对此作进行过报道，它也许不是最好的赛车游戏，但绝对是最独特的赛车游戏，有CAPCOM这个招牌的保证，素质应该不会太差。8月29日的《3D格斗工具2》面向的用户比较有针对性，一是对3D格斗游戏非常有兴趣并且自己也有一套理论的玩家，二是对目前3D格斗游戏有所不满，认为自己有能力设计一个更好的3D格斗游戏的玩家，只是想要玩本作的玩家要准备一个足够大的记忆卡了——至少2022KB的空间！《真・三国无双2 猛将传》相信是8月底的王者之作，《真・三国无双2》全球过百万的销量可不是什么ACT游戏都能够达到的！KOEI还会趁热打铁推出一个《真・三国无双2 白金限定版》，内容就是《真・三国无双2》+《真・三国无双2 猛将传》，想体验一下什么叫“在千军万马之中取上将首级如探囊取物”？

9月12日KONAMI将推出《MGS2 制作特辑》，不用说这是面向MGSers的作品，除了包含大量《MGS2》的制作内幕以及开发中的设定画面，还收录了将在年末发售的《MGS2 实体》的数个VR MISSION关卡，售价只是2980日元，MGSers当然不可错过。9月19日的《美国漫画英雄VS.卡普空2 新英雄时代》是2000年初DC同名作的完全移植，此作在北美人气极高，向喜欢超爽快格斗游戏的玩家推荐！

XBOX方面，无论是体积还是价钱都超有魄力的《铁骑》将在9月上旬推出，暂且不论游戏的销量会如何，CAPCOM能够下决心发售这样一款游戏，其决心和勇气的确可嘉！本刊也将在第一时间进行详细介绍。





王者 TOP GAME 排行榜

TOP GAME TOP GAME TOP GAME

排行榜改版工作秘密进行中……

日本游戏最新销量排行榜 TOP20

累计时间：8月5日~8月11日

TOP GAME 20

果然是“新官上任三把火”，多边形刚刚接管“排行榜”，就决心改朝换代、改改革。其实“排行榜”要做出新意是一件很棘手的事情，如何能把“死”的东西做“活”是多边形一直在思考的问题。多边形相信任何改进都是进步，下期“排行榜”在内容上将有大变化。希望全新面貌的“排行榜”能够得到玩家们的肯定。具体怎么改，暂时保密。

多边形 主持

1位 上周1位 机动战士高达战记（含限定版） PSN



一周内销量 6万0902套 累计销量 25万5257套

BANDAI ■ PS2 ■ ACT ■ 2002-08-01

以高达为题材，再配合新世代主机的强劲机能，其实游戏可以做得更好、更COOL、花样更多……希望续作能够由实力一流的厂商来制作。

2位 上周2位 超级机器人大战R GBA

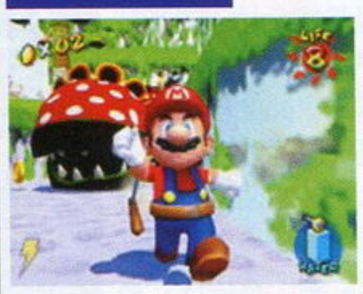


一周内销量 4万0575套 累计销量 19万4544套

BANPRESTO ■ GBA ■ S · RPG ■ 2002-08-02

无语音，无CG，37话搞定收工，骂的人多，边骂边玩的人更多。为什么《机战》的命总是那么好呢？

3位 上周3位 阳光马里奥 NGC



一周内销量 3万2175套 累计销量 48万7690套

任天堂 ■ NGC ■ ACT ■ 2002-07-19

48万套，如今对于任何一个游戏来说都是个不错的成绩，但是对于本作来说，多多少少有些出人意料。

4位 NEW! 老虎机王国7 PSN



一周内销量 3万2151套 累计销量 3万2151套

ARUZE ■ PS2 ■ ETC ■ 2002-08-08

半路突然杀出个从来不被中国玩家关注的游戏，多边形一时也无话可说，找机会一定要试试。

5位 NEW! RPG工具5 PSN



一周内销量 3万0968套 累计销量 3万0968套

ENTERBRAIN ■ PS2 ■ ETC ■ 2002-08-08

该系列在国内的口碑一向不错，但实际上对它有研究的玩家不多，究其原因还是因为语言的障碍。

6	龙珠Z 传说中的超战士们 NEW!	BANPRESTO ■ GB ■ ETC ■ 2002-08-09 ■ 2万9569套◆累计2万9569套
7	实况力量职棒9	KONAMI ■ PS2 ■ SPG ■ 2002-07-18 ■ 2万8149套◆累计28万7510套
8	我的暑假2	SCE ■ PS2 ■ AVG ■ 2002-07-11 ■ 2万6766套◆累计31万8415套
9	捉猴2	SCE ■ PS2 ■ ACT ■ 2002-07-18 ■ 2万6168套◆累计17万4731套
10	AIR NEW!	NEC ■ PS2 ■ AVG ■ 2002-08-08 ■ 1万7520套◆累计1万7520套
11	创造职业棒球队 ADVANCE NEW!	SEGA ■ GBA ■ SPG ■ 2002-08-09 ■ 1万4575套◆累计1万4575套
12	米奇和米妮的魔法任务 NEW!	任天堂 ■ GBA ■ ACT ■ 2002-08-08 ■ 1万4420套◆累计1万4420套
13	格斗之王2000 NEW!	PLAYMORE ■ DC ■ FTG ■ 2002-08-08 ■ 1万4150套◆累计1万4150套
14	恐怖惊魂夜2	CHUNSOFT ■ PS2 ■ AVG ■ 2002-07-18 ■ 1万4110套◆累计27万5893套
15	自制机器人GX	任天堂 ■ GBA ■ A · RPG ■ 2002-07-26 ■ 1万4052套◆累计6万9212套
16	恶代官 NEW!	Global A Entertainment ■ PS2 ■ A · SLG ■ 2002-08-08 ■ 1万2486套◆累计1万2486套
17	洛克人和佛尔特 NEW!	CAPCOM ■ GBA ■ ACT ■ 2002-08-10 ■ 1万2330套◆累计1万2330套
18	幻想水浒传III	KONAMI ■ PS2 ■ RPG ■ 2002-07-11 ■ 1万1767套◆累计32万0809套
19	古惑狼 ADVANCE	KONAMI ■ GBA ■ ACT ■ 2002-07-18 ■ 1万1540套◆累计6万4850套
20	JOJO的冒险奇遇	CAPCOM ■ PS2 ■ ACT ■ 2002-07-25 ■ 9911套◆累计12万2874套

日本最新主机销量排行榜 2002年8月5日~8月11日

机种	上周贩卖台数	本周贩卖台数	年度累计台数
PS2	6万9100台	7万5900台	241万1900台
GBA	5万0800台	5万1900台	161万3200台
NGC	1万3700台	1万3300台	70万3500台
WSC	6400台	5100台	6万0300台
PS	3400台	3200台	16万1700台
XBOX	3500台	3000台	23万5100台

唉，主机销量榜简直是百年不变。PS2依然是第一，GBA总是紧随其后，其他几台主机也是不疼不痒地卖着。根据这种情况，多边形已经考虑将主机销量榜改为每月刊登一次，不知各位意下如何？请用Email提出你们的意见，谢谢。最近风闻XBOX马上又要降……价……了，这令多边形有点心动了。如果能够1500元购得一台XBOX，我惟一的感慨就是：啊！微软，你真是有钱！

www.plumbook.cn

黄金眼



风之克罗诺亚G2 梦之冠军·锦标赛

画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
关卡设计 ■■■■■■□□

GOUKI

游戏的基本玩法与前作相同，单就自由度来说比PS及PS2的两作要高一些。画面依然保持了系列作那样清新明快的风格，关卡设计也保持了一定的水准。收集金币、黄金五角星、钻石并不是过关的条件，但却会影响到最后过关的评价，这也让每一个关卡都有了重复玩的理由。本作新增的强制卷轴关卡以及伪3D关卡比较有特色，但是感觉有些短，难度也不够。BOSS战一击必杀的设定增加了游戏的刺激程度，但若是掌握了正确的路线，似乎就没有什么难度可言了。

LIKY

与前作比起来，此作在画面素质上进步不大，解谜方式也与前作大同小异，但是场景要比前作丰富很多，特别是每一大关都有一个纵向行动的版图，那种独特的3D视点给人完全不一样的感觉。游戏的重点还是放在解谜上，而且是强调一定操作技巧的解谜。很多谜题的解决需要的是很强的条理性，就是那种抽丝剥茧式的解决方式，必须按照特定的顺序来。总的来说游戏的挑战性和乐趣都还不错，值得推荐。

阿修罗

游戏不错！这是在我做完它的特快专递之后得出的结论！记得GBA版的前一代大部分人对它的评价也都是还可以，毕竟是南梦宫的招牌嘛，怎么说也好过那些烂游戏太多了！但是前一代我就没有很认真地玩过，因为场景太小，不够大气，而且解谜方面比起任天堂的动作游戏来还是稍微简单了一些！这一次本来以为会有不少变化，但是实际上只是加了一些新动作、新关卡，基本游戏方式完全没有变化，甚至有些关卡的布局都和前作十分相似，可以说南梦宫难逃偷懒的嫌疑了！

热血推荐

GBA/32M/NAMCO/风のクロノアG2 ドリームチャンプ・トーナメント/ACT/2002-08-06

超级机器人大战R



画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■■□
流畅度 ■■■■■■■□

D·S

新意不够，热血依然的“《机战》系列”最新作。从现在的《机战R》中登场的机体可以看出，BANPRESTO正在培养新一代的机战FANS！除了那些依然健在的铁甲万能侠与泰坦3等名作机体还在搏命演出之外，像《机动战舰NADESICO 剧场版》和《GEAR战士 电童》这样的登场作品所面向的玩家大概也就20岁左右吧，可见“《机战》系列”的寿命还相当长呢！游戏本身因为系统的调整与进化，使得难度有所降低，当然比起前作还是取得了阶段性的进步。

阿修罗

听到很多人说《机战R》这个不好那个不好，我就看不出来有哪里不好！这个绝对不是因为我在第一时间买了正版就偏袒这款游戏，而是实际上这款游戏的确在很多方面超过了前作！新增的角色、芯片、特技都很实用，改良过的系统使得整个游戏更加平衡。虽然伤害计算公式的变更使得游戏中很难再出现前作那样的超大攻击力，但是合体加援护的爽快感也不是前作所能具备的！当然游戏还是有令人不满的地方，比如出现了奇怪的“合体”BUG。如果用128M的容量应该能做得更好的！

星夜

《机战R》算是近期非常热门的游戏，比起《机战A》，战斗画面又有所提高，而战斗画面可关闭无疑是非常体贴的设定。强化的信赖和援护系统以及合体攻击使得主力人员间的配合更为重要，也为战斗带来更多乐趣。分支剧情方面，虽然有5处选择，好在中间联系并不紧密，通关两次就应该可以走完全部版面并且收完所有隐藏人物和机体。不过该系列一向为人诟病的难度与平衡的问题，在这作中虽然看得出有所改进，却还不能尽如人意，总体难度偏低。总的说来还是一款很不错的作品。

热血推荐

GBA/64M/BANPRESTO/スーパーロボット大战R/S·RPG/2002-08-02

洛克人和佛尔特



画面 ■■■■■■□□
音效 ■■■■■□□□
系统 ■■■■■■□□
难度 ■■■■■■■■

阿修罗

CAPCOM是业界数一数二的炒冷饭高手，刚刚炒完了《超魔界村R》又来炒这款游戏！大家都知道CAPCOM的动作游戏好玩，也都知道CAPCOM的动作游戏难玩！这款游戏也同时具备了这两个要素。双主角系统可以让游戏玩起来有两种完全不同的感觉，而超大的人物比例看起来也十分舒服，新增的CD收集系统更是让广大玩家乐此不疲。但是！游戏的难度一如既往的变态，让人实在不愿意连续挑战CAPCOM的作品了！个人觉得CAPCOM在炒冷饭的时候还是应该稍微降低一下难度。

LIKY

花了九牛二虎之力，终于将游戏爆机，惟一的感受——难，不是一般的难，先前还说《洛克人ZERO》的难度很高，现在看起来《洛克人ZERO》的难度简直没法和它比。其实游戏难的不是关卡，而是变态的BOSS。很多BOSS即使能够找到它的弱点、用有效的武器来对付它，要战胜它也不是一件容易的事情。感觉游戏的画面没有《洛克人ZERO》的素质高，色彩不够丰富，想来毕竟是多年前的作品了，不过手感还不错。推荐给洛克人的FANS或动作游戏的达人。

SOUL

秉承《洛克人》正统系列（与《洛克人X》有别）一贯的风格，画风更趋向于低龄化，毕竟正统《洛克人》主要面向儿童市场，而《洛克人X》主要面向青少年市场，所以可能会让人感觉画面不如《洛克人ZERO》。比起1998年的SFC版，游戏可以说是完全移植，不但在画面上，连超高难度也得以移植，难度固然是《洛克人》的魅力之一，但对于一款掌机游戏来说，过高的难度就显得有些不太合适了。但不管怎样，这仍是一款《洛克人》FANS不容错过的经典游戏，来挑战一下吧。

不过不失

GBA/64M/CAPCOM/ロックマン&フォルテ/ACT/2002-08-10

机动战士高达战记



画面 ■■■■■■■□
音效 ■■■■■■□□
系统 ■■■■■■□□
爽快度 ■■■■■■■□

阿修罗

不知道是不是BANDAI制作高达游戏已经积累了大量经验值，现在它出的高达类作品素质都一代高过一代！本作可以说集合了《吉翁前线》和《连邦对吉翁》的优点，让人玩了后大呼过瘾！游戏中的各个任务都很忠实于原著，让热爱高达的玩家热血沸腾！不过游戏中的任务和机体都只限于一年战争时期，最多也只出现了GP-01高达试作1号机和京宝梵，让人觉得有点遗憾。游戏的操作手感非常好，射击、格斗、特殊武器应有尽有，而且各台机体之间的差距感也把握得很好，阿修罗大力推荐！

D·S

没有想到这款游戏的完成度竟然如此之高！虽然仔细研究还是能够发现不少瑕疵，但仅仅是30多部经典的高达机体，超硬派的射击与格斗的感觉就足以让“高达迷”获得心灵上的震撼了！不管是选择连邦军还是吉翁军，在游戏的任务模式中都可以自行发掘出许多新鲜的玩法，此外要完成某些任务的话还必须有“大局观”，不然一定会“死得很惨”！另外独特的外传故事剧情的设定也让玩家充满了新鲜感，和“《高达》系列”中的著名角色展开生死对决是多少“高达迷”心中的梦想啊！

邪魔天使

最近突然发现BANDAI做游戏的开场MOVIE越做越好了，这次的《高达战记》的开始动画居然运用美国漫画式的风格，让人耳目一新。操作上比前一作有所加强，而机体的动作在跳跃、推进、挥剑、射击和盾防御等方面都做得非常细致。每一个任务会根据你完成的好坏得出评价同时获得新机体，目标当然是全机体制霸！游戏的战略性非常强，特别是在我方机体数和火力上与敌人有较大差距时对玩家的头脑是个相当大的考验，如何做好一个领袖是本游戏的魅力所在。

热血推荐

PS2/DVD-ROM/BANDAI/机动战士ガンダム战记/ACT/2002-08-01/至少364KB/1～2人

15分及以下：垃圾GAME；16分～21分：不过不失；22分～26分：热血推荐；27分～30分：黄金珍藏

黄金眼



GT赛车概念车赛 2002 东京-日内瓦

画面 音效 系统

驾驶的感觉

热血推荐

GOUKI

经过汉化的《GT赛车》真是帅呆了！虽然这款游戏并不需要太多的中文说明，但还是要好好感谢一下行货PS2。游戏本身的素质是毋庸置疑的，作为最强的赛车游戏，在推出一年后仍然能够让玩家毫不犹豫地购入其资料篇，的确让人佩服制作小组的专业精神。与之前推出的《概念车赛》相比，本作除了更新了收录的车辆以及赛道之外，还重新制作了令人叹服的OPENING，让人实实在在地感受到了汽车文化与游戏完美融合的美妙。

多边形

本作是针对亚洲PS2市场推出的汉化作品，并不会在日本地区发售。由于800万大作《GT3》底子打得厚实，所以本作的游戏画面依然保持着超一流的水准。虽然游戏的赛道只有10条（包括逆向赛道），但都是《GT3》中的经典赛道的加强版。游戏中收录了2002年日内瓦车展数十款最新概念车，加上其他预定于2003年投入市场的最新车辆，使得游戏中车辆总数增加到了120辆。全新制作的游戏片头动画也是帅气到了极点，从中我可以感受到制作小组对于“车”的理解又上升到一个新的高度。

D·S

按照山内一典先生的理论，在2002年内将推出3款和“《GT》系列”有关的游戏，而这款游戏无疑是今年的相关第二作。游戏在模式上已经没有什么太多的更新，只是车种和赛制发生了一些客观变化。“《GT》系列”能够在同类型的游戏中脱颖而出的重要因素就是绝佳的操作感，不同的车子在高手的心中有着完全不同的性能，这种因操作者的不同而使车辆性能产生使用差异的感觉也许只有在“《GT》系列”作品中才能够发现吧。

PS2/DVD-ROM/SCE/GRAN TURISMO CONCEPT TOKYO-GENEVA/RAC/2002-07-25/至少256KB/1～2人/iLINK连线对战最大6人/对应GT FORCE

格斗之王2000



画面 音效 系统

移植度

不过不失

GOUKI

最有争议（？）的一作终于降临DC，虽然推出的时间确实是晚了点儿，但总好过没有。增值移植是必然的，不过新增的场地及迷你游戏可能只会吸引FANS的注意。无耻的援护们依然非常活跃，不得不说这样的设定的确是破坏了游戏系统的平衡性与游戏的乐趣。众多只有真正的SNK FANS才认识的援护角色的出场是最有价值的地方，不过这也让本作成为了一款定位尴尬的“怀旧”游戏，眼看《2001》也即将推出家用版，更是为这款作品赋予了更多的纪念意义。

纱迦

游戏的素质还是中规中矩，与街机版比没有什么进步——这也是意料中的事情了。街机中出名的几个BUG都完全保留，几个过强的人物也没有被削弱，可以说是忠实移植。不过游戏的判定、无敌时间等细微方面还是与街机版有些许不同。加入了诸多怀旧因素后，这款游戏的意义就大不一样了。不过个人感觉还是有很多SNK的经典场地没有被收录到游戏中去，不过从随后官方放出的一堆SNK移植作消息来看，也许此举是为了给后续作品留下余地吧。

紫枫

如果是出在PS2上，必买正版了：）

DC的手柄，说实话玩格斗游戏确实过于厚重了。建议FANS买一个转PS的手柄转接口，这样的话手感将会有很大改善。读盘时间虽说不是很慢，但读盘时整个屏幕全黑并且一点音乐都没有的做法也未免太“嚣张”了点。和DC上同为2D格斗游戏的《SF3.3》等游戏比还是嫌慢。

不过对于FANS来说，移植度很高的本作，新加入的场地给人一种惊喜的感觉。现在市面上的D版在游戏时有很多BUG。各位真正想收藏本作的话，还是买DC正版或是等PS2版吧。

DC/GD-ROM/PLAYMORE/THE KING OF FIGHTERS 2000/FTG/2002-08-08/4格/1～2人/对应VGA、街机摇杆

电车GO！旅情篇



画面 音效 系统

模拟度

不过不失

纱迦

完全是被冰川先生那搞笑的TV CM吸引着来玩这款游戏的。由于之前没接触过这个系列，因此刚上手时着实手忙脚乱了一阵子，最后总算把电车发动起来了。和一般赛车游戏不一样的是，在这款游戏里，你作为一名电车司机，一定要遵守各种交通规则。如果你为了抢时间一路风驰电掣的话，最后的下场一定很惨。因为日本的交通规则和中国不大一样，所以开起来还是胆战心惊。不过途中的风景真的是非常美丽，令人心旷神怡。这，也许就是“旅情篇”这个名字的来历吧！

阿修罗

《电车GO！》是在日本具有很大人气的模拟驾驶类游戏，曾经在各个机种上都出过作品。正所谓闻名不如见面，阿修罗这次好好地体验了一下开电车的感觉，得出一个结论：开车真是一件不容易的事！开关车门、报站播音、鸣笛，这些虽然是基本要素，但是在游戏当中还是经常出错！不过这些都比不过加速、减速、限速、停车这一系列的难度，玩家要时刻注意各种信息，还要把握好操作的节奏和力度，否则很容易就会出错扣分。只要玩过了这款游戏，大家就能感受到生活的艰辛，好好努力吧！

邪魔天使

一直对赛车类游戏感兴趣的我对这种轻松型驾驶类游戏更是情有独钟，但如果你认为这是款很简单的游戏那就大错特错了，该游戏对操作还是有很高的要求的，稍不注意你就会犯错，因为一车人的性命就在你手上啊。（笑）一开始吸引我的并不是游戏本身而是冰川清志为这款游戏打的广告，但一深入游戏之后才发现这款游戏真正想要表达的东西——旅游的乐趣，果然是“旅情篇”呀！四季的交替变化，日本各地不同的风情是该游戏亮点，可能有时你会被这些优美的风景吸引而忘记时间的。

PS2/DVD-ROM/TAITO/电车でGO！旅情编/SLG/2002-07-25/135KB/对应专用控制器

恶代官



画面 音效 系统

恶搞度

不过不失

阿修罗

恶代官就是贪官，这回大家要做的就是一个贪官应该做的本分了（汗）！为了阻止“正义的味方”前来取自己的狗命，玩家一定要好好在家里布置陷阱、安排保镖！当然，做这些事情都是要花钱的，不过只要杀死好人，自然就会有奸商来“孝敬”贪官的！游戏的画面实在上不了档次，PS都能够做出这个效果。不过游戏玩起来还算不错（不过节奏稍微慢了一点），看着自己精心布置的陷阱不断地连锁杀死“正义的味方”，玩家一定会觉得当个“贪官”真不错，不过在现实中千万不要模仿哟！

邪魔天使

第一眼看到这款游戏的画面时只能用两个字来形容——“弓虽”！这种画面可能PS都能做出来。不过游戏的创意却非常好，你扮演的并不是拯救世界的英雄或是屠龙的勇者，你扮演的是一个十恶不赦的贪官……你的过关目的就是将前来杀你的“英雄”干掉。而玩法跟《影牢 刻命馆》一样，你要设立许多陷阱来阻止英雄，如果陷阱安排得当还能形成连击，这样你过关后得到的金钱也越多。另外你还可以雇佣保镖、开发新的陷阱和武器，如果你扮英雄腻烦了的话不妨试试当一下恶人，感觉不错哟。

纱迦

这个游戏的画面真的是差到了极点，恐怕连土星都做得出来。不过游戏的玩法很有新意。玩家要扮演一个为非作歹的贪官，而敌人就是代表正义前来诛杀你的侠客们。玩家要抢在侠客们到来之前在自己的住宅里布下天罗地网，还可以雇佣大批为虎作伥的狗腿子，这样才能干掉这些侠客。过关后电脑将会按照你的表现发放奖金，用这笔奖金可以开发更厉害的机关或是雇佣更厉害的打手。游戏中途穿插着由真人扮演的类似时代剧的过场MOVIE，非常搞笑。总之，这是一个可以玩一下的小游戏。

PS2/DVD-ROM/GLOBAL A ENTERTAINMENT/2002-08-08/至少74KB

www.plumbook.cn



《火炎之纹章 封印之剑》

GBA	任天堂	S·RPG	1人
	2002年3月29日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

文：星夜

自从《火焰之纹章 多拉基亚776》于1999年9月1日发售以来，《FE》的FANS就一直期待着续作的消息，不过陆续传来的却都不是什么好事。先是加贺昭三宣布《纹章传说》（《泪之腕轮传说 尤托娜英雄战记》的初期名称）会在PS上推出，接着又是任天堂宣布原定在N64上的《FE》停止开发，而GBA上的“《FE》系列”新作《暗之巫女》正式开始制作，真是把人都弄糊涂了。接下来又是《泪之腕轮传说 尤托娜英雄战记》的正式发售以及不久之后的任天堂针对这款游戏的诉讼，一时火药味十足，令人颇为痛心。失去任天堂的支持，加贺无法再创传奇，那没有加贺的《暗之巫女》又会是怎样的表现呢？在期待和不安中，这款“《FE》系列”的最新作改名为《封印之剑》，到了2002年3月29日终于正式发售！

这的确还是《FE》！试玩之后的第一感觉就是如此，熟悉的音乐，熟悉的操作，熟悉的战斗，还有那无法言传的“火焰味”，使得FANS很快接受了这次的新作。而随着游戏的进行，我们对这款游戏的认识也在不断加深，下面就让我们来看些具体情况。

《火焰之纹章 封印之剑》的系统显然是以《火焰之纹章 纹章之谜》为基础，吸取了《火焰之纹章 圣战之系谱》和《火焰之纹章 多拉基亚776》的部分设定，并进行了多方面的更新和修正。中断记录方式向来是“《FE》系列”的正宗，在本作中已经进化为自动中断记录；《火焰之纹章 圣战之系谱》中颇受好评的职业上限设定在本作中更细分为男女不同职业的上限，职业间的差别和平衡更趋完善；在《火焰之纹章 多拉基亚776》中初次出现的武器等级提升系统，在本作中由于神将器的设定而更受重视。其他如输送队的出现，显然比起《火焰之纹章 纹章之谜》中的“最强军火商”麦鲁斯更为合理。这次的输送队作用重大且能力很低，一旦被打倒将会蒙受巨大损失，这些都给实际战斗带来不少变数。只能偷道具的盗贼比起《火焰之纹章 多拉基亚776》中那恐怖的“史上最强盗贼团”来说逊色了很多，却也真实了很多，同样在战斗中起到了重要作用。

在武器方面，从《火焰之纹章 圣战之系谱》开始明确了的武器相克系统也得到了加强，拿着克制对方的武器作战不仅会有命中率和回避率的上升，攻防上也有些好处。同时在“《FE》系列”中一向高高在上的光系魔法和通常为敌人专用的暗系魔法这次都平等地站在一起，不过一直作为高级光系魔法的リザイア这次居然变成了暗系倒是出乎我的意料，虽然在本作中它还是一样好用。（笑）由于本作没有个人特技的设定，那些必杀率高的武器如倭刀和必杀剑受到普遍欢迎，和必杀率最高的剑圣等职业组合，再利用同伴间的支援，甚至可以达到超过100%的必杀率！而本作中必杀的战斗画面也继承了“《FE》系列”一贯的真实而华丽的特点，非常值得慢慢欣赏。

支援系统也是“《FE》系列”的特点之一，在本作则由固定人员间的支援变为支援级别的育成，并且效果也随之强化了不少。不同属性同伴间的支援效果各具特色，攻防、命中回避等等都带来了新的战术和思路，同时也为多次游戏提供了一个不错的理由。说老实话，“《FE》系列”一般同伴数是出击人数的几倍，很多人只是在加入时露过一次脸，之后就成为了“万年替补”。在本作中则因为支援育成系统而使得更多的人能够活跃在战场上，玩家大可在第二次进行游戏时选择完全不同的主力组合，从而也能够体会到很多不一样的乐趣。此外支援级别提升时的对话非常值得仔细品味，用我一位朋友的话来说就是“既能让人在残酷的战斗中体会到一丝清凉，也能感到一丝欣慰。同时，还有可能会为此而着迷”。友情与热血，调侃与忧伤，爱与勇气，这一切你都能够在支援对话中发现，进而了解和理解那众多有着自己个性和感情的角色。

不再是单纯的正邪之争，这是“《FE》系列”的特色之一，也是它成为经典的重要原因。每一作《FE》，总是试图探讨一些更深入也更真实的东西，我们来随便摘录几处对话，大家自己品味一下吧！

克拉丽蕾：啊！你……

路特加：什么，你还在这里？

克拉丽蕾：什么叫还在？把我一个人扔在战场上居然还能说这种话！我要是稍有大意早就没命了。

路特加：你还没死真幸运。你就是为了说这个？

克拉丽蕾：等一下！你想就这么把我一个人留在这？男人要有男人的样子，负起责任来。

路特加：负责？什么意思？

克拉丽蕾：送女士回家是男人的义务！居然半道上就把人家抛下不管，从来没有从别人那里听到过这样的事情。

路特加：……到底，你想要说什么？

——————————

罗伊：可是，我们也会保护人们过安宁的生活……

女孩：为了保护就什么都可以做了？就可以烧毁村庄，使土地荒芜？

罗伊：烧毁村庄……那只是偶然的……

女孩：……我的村庄就是被当地领主给烧掉了，“因为贝伦的侵略，这么做是战略需要。”是吗？

罗伊：这、这个……

女孩：失去了家园、土地的人们流离失所……“偷别人的东西不好”？哼！你们这些夺走人们土地、厚颜无耻的家伙们有什么资格来说我！

罗伊：我、我……那个……

——————————

罗伊：封印的钥匙……

基蕾维亚：罗伊大人，哥哥……他企图以力量强行征服世界。那是绝对不可以饶恕的——不管他的目的是什么……现在能阻止哥哥的方法，就只有到贝伦王国打倒哥哥和他身边的龙了……我的污名，大概会长留于贝伦的历史中了……“卖国女”……

罗伊：怎么会……

基蕾维亚：我的一生恐怕也会背负叛徒之名永远受人唾弃吧。罗伊殿下，有一件事希望你能答应我，就算是要进攻贝伦，不要对贝伦的人民……

罗伊：我是绝对不会向贝伦的人民出手的，请相信我。

基蕾维亚：罗伊大人……谢谢你……

——————————

珐：那个呢，那个，就是那个。叫做“树”哦。

伊多：“树”？

珐：嗯！那颗“树”呢，有很好吃的“果实”哦。

伊多：“果实”？

珐：看看，就是上面那个，就是那个家伙啦。啊！好痛……被果实砸到头了……

伊多：呵……

珐：呃？大姐姐，你刚才是不是笑了？

伊多：……笑？我吗？

珐：嗯！刚才，你发出了“呵”的声音。哇……大姐姐笑了，大姐姐笑了！

伊多：笑？这就是笑……

珐：嗯！我要马上去告诉罗伊哥哥，说大姐姐她笑了！

……

伊多：起风了……（就像是……曾经的，很久以前的……和煦的微风一样……）

类似的还能够找到很多，建议对本作感兴趣的朋友都去看看《掌机王》上的全剧情小说。当然话说回来本作也不是毫无缺点的，例如没有了个人特技的设定少了很多乐趣，虽然前两作的特技设定还是有些不足，但个人认为利大于弊，保留特技并进行一些调整和改动应该是更合适的方法。对战系统的加入是个突破，不同选项时战斗也各有特色，不过只有斗技场模式使得玩家的乐趣较为单调，期待着对战系统在下作中的进一步进化。

虽然《火焰之纹章 封印之剑》已经可以算是GBA上最好的S·RPG之一，不过总的来说，它仍然没有超越《火焰之纹章 纹章之谜》和《火焰之纹章 圣战之系谱》等“《FE》系列”的前几作，在不少细节上还有待加强。而我们现在最关心的就是下一作的具体情况，从INTELLIGENT SYSTEMS公开招聘大批人员来看，是不是说下一作的开发已经开始进行了呢？本作的主角罗伊已经出现在任天堂的名作《任天堂全明星大乱斗DX》中，看来《FE》下一作出现在任天堂的主机上应该是毋庸置疑的，真希望看到NGC上的《火焰之纹章》能够进化成什么样子呢！还有，2002年10月29日是任天堂与加贺昭三之间的官司的宣判之日，能否奇迹般地出现和解的局面呢？一个早早被拆开的“《奥伽》系列”已经使人感叹不已，可既然现在《奥伽》的相关人员终于又能相聚一起，《FE》又何尝不能再度携手？

本栏目感谢深圳“华城新机地”游戏机专卖店友情提供软（硬）件支持 （0755）82236364 25156912

www.pumpook.cn

赤日炎炎似火烧，野田禾稻半枯焦。开着空调玩×盒，40款游戏任你挑！

XBOX 今夏三大劲作！



从

操纵机器人在现代化大都市里战斗的 ACT 大作，超强的速度感令人叹为观止！

已发售



疯狂出租车 3

人气系列最新作，追加了新角色、新车种，还有一代的角色和场地哦！

已发售



铁骑

超真实硬派游戏。重达 8 公斤的巨型控制器，给你带来前所未有的感觉！

9 月 5 日发售

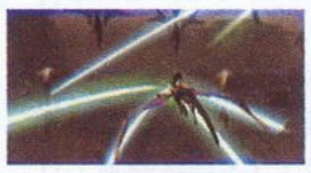
玩家最期待的游戏



布林克斯：时空清除者



SEGA GT 2002



铁甲飞龙 ORTA



红海



真・女神转生 NINE



DOA 极限沙滩排球

XBOX

Xbox.jp

特别企划

PS2上的中文游戏 Playstion2 Chinese Game

文：多边形＆纱迦

可惜电子游戏不是乒乓球，在中国，TV GAME不能像乒乓球那样受到人们的广泛关注，TV GAME行业也只能说是“小荷才露尖尖角”。面对这个局面，相信广大玩家都是看在眼里，急在心中。这次，笔者不想当一只哇哇哀嚎的乌鸦，相反，我想变成一只喜鹊，为大家传播喜讯。

现在，家用游戏机已经进入“新世代”，我们欣喜地看到游戏平台变成了更高档的PS2，在它上面的中文游戏也越来越多，而且这批中文游戏都是由官方授权的汉化作品，这和SCE在亚洲正式销售PS2主机有很大的关系。这次，我们就针对现已推出的数款PS2中文游戏做一次全面的检阅，一来玩家可以对现今TVGAME中文游戏有一个比较全面的认识；二来希望能对玩家购买游戏有所帮助。

SCE部分　GT赛车概念车赛2002 东京－日内瓦・两人的电脑花火2・ICO・盖盖乐中文版

GT赛车概念车赛2002 东京－日内瓦　PS2　SCE

RAC | DVD-ROM | 2002年7月25日发售

华贵、时尚，一切都充满着新时代的气息，这就是游戏带给玩家最直接的感觉。《GT赛车概念车赛2002 东京－日内瓦》是家用游戏机王牌赛车“《GT赛车》系列”最新作品，这次游戏首次以全中文的形式闪亮登场。它存在的意义已经不仅仅是作为一款出色的赛车游戏那么简单，玩家还能体会到的是汽车文化那无穷的魅力。可能玩家最关心的问题就是：本作到底和《GT赛车3》有什么不同？是否值得购买？下面我们就列举出游戏所有特点，令各位玩家能够一目了然。



■游戏所有内容完全中文化，游戏开始时出现繁体中文和英文两个选项。正版包装中的中文说明书专业、详实，涵盖了游戏的方方面面，并且附带名车介绍。

■独特的CG片头，具备世界超一流水准，充分表达出赛车游戏和汽车文化完美结合的制作理念。

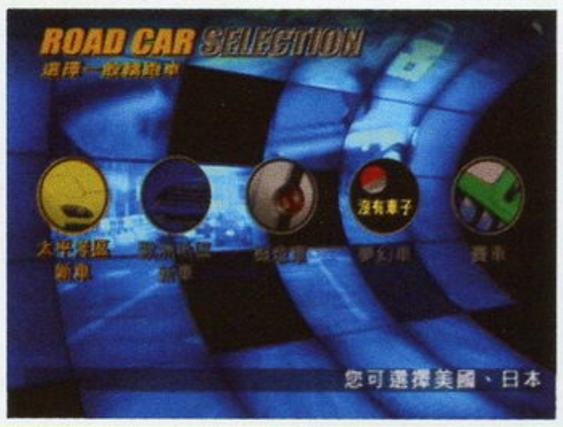
■本作只面向亚洲地区发行，但在日版主机上同样能够正常运行。游戏记录完全独立，不能使用其他版本的记录。

■增加了前作《GT赛车概念车赛 2001》没有收录的“执照考试”模式。收录赛道仅仅只有10条（包括逆向赛道），赛道与《GT赛车概念车赛 2001》完全相同，这可以说是游戏最大的缺憾。

■游戏简化了对玩家的操作要求，使得加速赛车变得更加容易，跑起来也更加顺畅。

■获得100％的完成度可获得几十辆全球最新的赛车，全部赛车总数达到了120辆。这次游戏收录的主要是2002日内瓦车展上刚刚展出的全新概念车，所以欧美厂商的跑车占了很大的份额。

■获得100％的完成度还可直接观看游戏的ENDING动画以及游戏欧版的DEMO。可惜本作没有收录《GT赛车概念车赛 2001》内的10亿美元奖金。





综合评述

现在SCE推出的中文游戏的档次越来越高，这是一个可喜的局面。虽然最新推出的《GT赛车概念车赛2002 东京－日内瓦》只是一个外传作品，游戏内容没有《GT赛车 3》来得全面，但是游戏的素质是完全相同的。加之游戏完全中文化，使得喜爱赛车游戏的玩家有了一个彻底了解《GT赛车》的机会。迄今为止，本作是SCE推出的最有价值的PS2中文游戏。希望有财力的玩家能够购买一套游戏的正版，这样才能坚定游戏制作人山内一典先生届时推出《GT赛车 4》中文版的决心。

两人的电脑花火2　PS2　SCE

PUZ | CD-ROM | 2002年7月4日发售

小时候，乃至现在，我们都很喜欢庆典的夜空中绽放着的那五彩斑斓、绚丽夺目的烟火。它的绽放彻底表达了人们喜悦的心情，给人以美的享受。游戏以其独到的创意和新颖的玩法吸引了不少玩家的目光。《两人的电脑花火2》在前作的基础上加入了双打系统，并增加了许多道具，使得游戏的内容更加丰富。背景音效中，有一位声音极富磁性的女士在为你不停地加油鼓劲，她会用成熟女性独特的动人嗓音向玩家随时报告“烟火晚会”的盛况，绝对不会使你感到寂寞。强烈建议大家，一定不要错过游玩后的重播画面，游戏所精心设计的特殊视点，你将会惊讶地发现自己独具巧思的另一面！因为这是一款益智类游戏，所以当中的文字信息量很少。游戏的主菜单中因为包含了英文，所以没有进行汉化，但进入游戏后的其他选项都是繁体中文显示。语音中文化可能是比较奢侈的，所以游戏的全部语音都保留日版的配音。



ICO　PS2　SCE

A・AVG | DVD-ROM | 2001年12月6日发售



一切都是清清的，柔柔的，没有任何矫揉造作的成分在里面，顺其自然地就结束了整个游戏，但带给玩家的回忆却是那么清晰、美好，这就是SCE出品的一款PS2原创游戏《ICO》。有玩家曾经逗趣地说：“《ICO》是一款典型的‘三无产品’。”无CG动画、无谜题提示，游戏甚至没有HP显示，这一反常规的游戏设定却给了玩家更多想象的空间，使得游戏的风格独树一帜。无论在海外还是国内，《ICO》的口碑都很不错，拥有PS2的玩家一定不要错过这款不可多得的好游戏。

《ICO》中所有人物的对话语音都是地球人根本听不懂的“外星语言”，将语音进行汉化也实在没有这个必要。游戏的解谜成分完全没有任何提示，主角也不会捡到什么日记、幻灯片、档案袋之类的东西。除了开始菜单和中途出现过少量对话字幕被翻译成中文外，游戏通篇几乎就没有什么需要去看、去理解的文字。笔者粗略统计了一下，整个游戏中出现的文字不超过300个（不包括通关工作人员表），汉化工作可以说是轻而易举。《ICO》中文版的推出主要还是表明了SCE官方开拓华人地区游戏市场的决心。

盖盖乐中文版　PS2　SCE

PUZ | DVD-ROM | 2002年5月30日发售

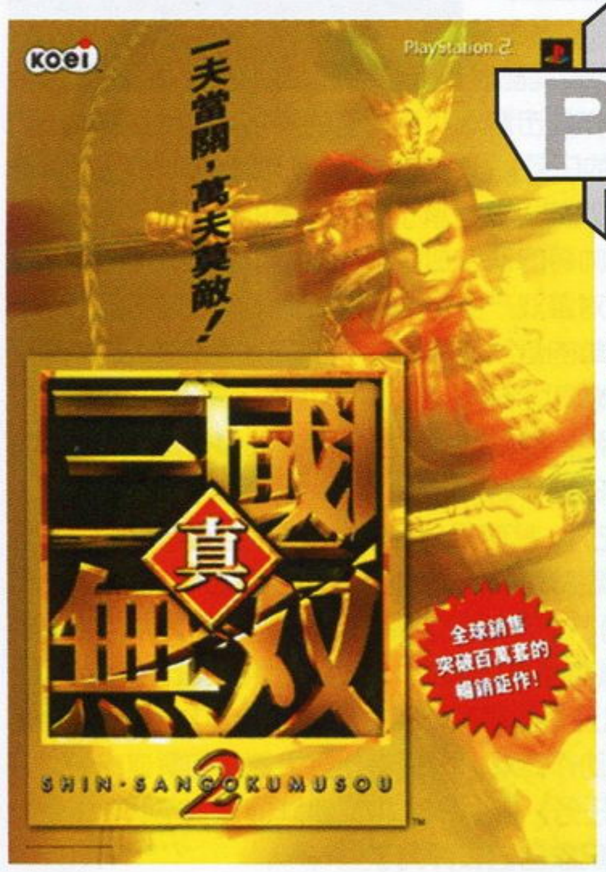
这是一款玩法古怪的游戏，光是游戏玩法的教程就有9个章节。幸亏现在有了中文版，所以玩家可以通过教程来学习游戏的规则，否则游戏根本就无法进行下去。本作的玩法结合了众多益智类游戏的要素，虽然给人感觉比较有新意，但同时也会给人一种繁杂的感觉。虽然这是一个小得不能再小的PS2游戏，但是游戏还是有很多特点。比如游戏的画面相当有特色，完全用类似剪影的形式来表现，而游戏的音乐也相当别致，都是蓝调风格配音，听起来相当有味道。

如果不介绍，可能玩家很少会注意到这款游戏。如果有兴趣，推荐大家去试试这款游戏。



3DM-SM

百万VIDEOGAME中文版隆重登场！！！



真·三国无双2中文版

PS2 | 光荣

ACT | DVD-ROM | 2002年8月10日发售

于去年9月20日登场的《真·三国无双2》是光荣公司创立以来销量最大的游戏，至今全球销量已突破百万。本作在前作的基础上进行了大幅度的修改，可选择的角色数量增加到41位，战场增至23个——不过这些并不是本作能够大获成功的关键。很多人在没有接触这款游戏时很容易把它想象成是一个简单的ACT游戏，其实不然，《真·三国无双2》其实是一个带有育成要素的ACT，玩家可以通过反复修炼来提高角色的各项数值。此外游戏中还有很多道具和武器，这些道具和武器对玩家过关斩将有着莫大的帮助。从目前来看，PS2上最具分量的汉化作品应该就是这款游戏了。

《真·三国无双2》在中国的PS2玩家群中也有着极高的人气，这当然和游戏所表现的那种三国时代的氛围有关，毕竟《三国演义》是中国的四大名著之一啊！在《真·三国无双2》里加入了大量的语音，这些语音的加入不但使得本作的战斗更加热闹了，而且令游戏中的角色形象更加丰满。说实话，对一个动作游戏来说，是否为全中文其实并不重要，因为动作游戏都是通过“肢体语言”来吸引玩家的。不过当光荣放出话来说本作的中文版连语音都要完全汉化时，大家自然要小小地吃上一惊，进而变为满腔的期待。虽然没有人会特别在意这些，但一个连语音都完全中文化的《真·三国无双2》当然更容易令人全身心地投入到三国时代的大潮中。







汉化程度

评价《真·三国无双2》中文版的汉化程度，就要重点谈谈游戏的语音，想必这也是众多FANS最关心的问题了。游戏发售前光荣官方声称汉化本作的工作量是前作的4倍，此言不虚。而中文版将日文版中出现的每一句语音都完全进行了汉化，实在是令人感动。而且配音的质量还是相当不错的，如果满分是10分的话，本游戏的22位中文声优至少可以获得8.5分。为游戏配音的人都是台湾著名的配音演员，大家经常能够在电视剧或动画片中听到他们的声音。不少角色的配音都非常出彩，特别是大乔，相信有不少玩家就是因为讨厌她在日文版中的配音才将其弃之不用的，而在中文版里大乔的配音就要讨喜得多。此外山东腔的张飞、令人忍俊不禁的“网虫”许褚、依然忠实“原著”的人妖张郃都非常生动。不过也有略微令人失望的例子，如“九纹龙”甘宁，中文版的配音完全丧失了那种热血男儿的气质，真是可惜。台词对白方面游戏忠实于原著，加入了不少文言文中的语气助词，令人听起来更有三国时代的感觉。

光荣将于8月29日发售可与《真·三国无双2》联动的《真·三国无双2 猛将传》，不过可惜的是，《猛将传》不能和《真·三国无双2中文版》联动。不仅如此，中文版还不能继承日文版的记录，一切都要重新来过。惟一可以聊以自慰的是日文版全武将、全战场等隐藏要素出现的秘技依然适用。不过既然游戏变成了中文版，相信大家一定都有再次通关的动力吧！老实说，这款游戏是纱迦继MD上的《三国志列传 乱世群英》之后玩得最爽的一款中文TV GAME了。如果你没有接触过这款游戏，一定要玩一玩，否则会遗憾终生的！



真·三国无双中文版

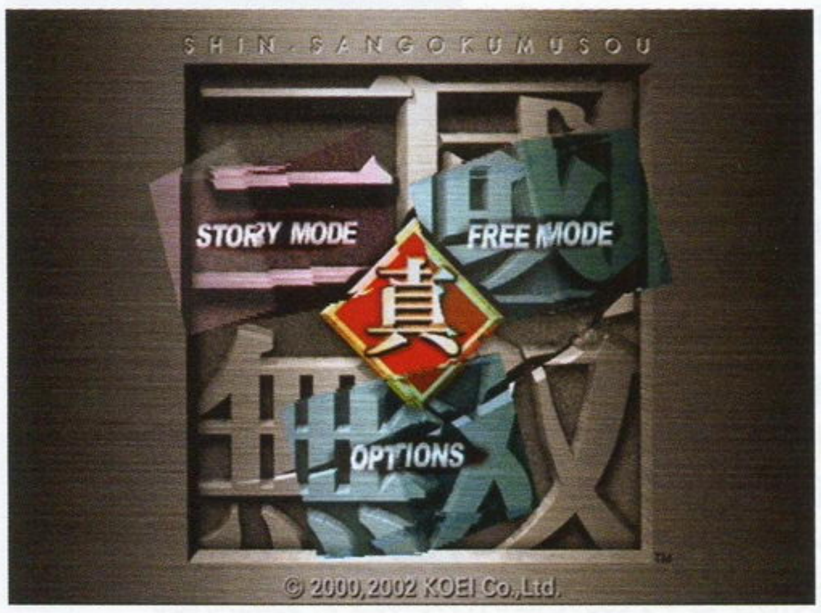
PS2 | 光荣

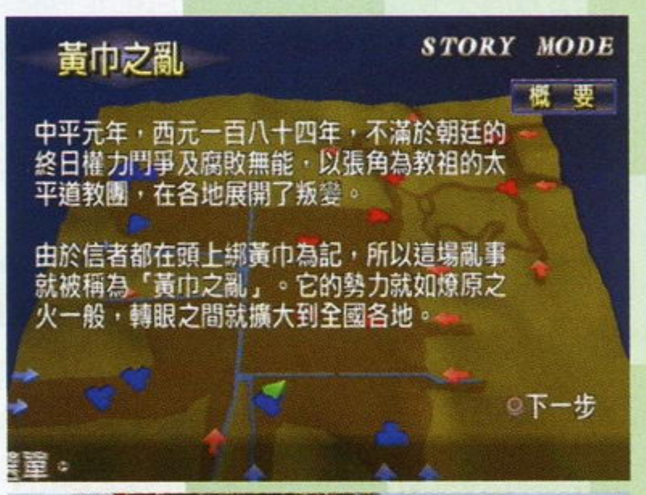
ACT | DVD-ROM | 2002年2月4日发售

以现在的眼光来看，《真·三国无双》恐怕只有片头和《真·三国无双2》有一拼。不过当我们现在回过头来看这个游戏时，就会惊讶地发现，原来早在这一代里，百万大作就已经初具雏形了。《真·三国无双》里的语音很少，除了选择武将和CG动画外，几乎没有几句语音，因此汉化起来非常简单。不过还是推荐各位真心喜爱这个系列的玩家去玩一玩这个游戏。

尽管大家对游戏素质早已心里有数，但当游戏进入“黄巾之乱”后张角那句字正腔圆的“苍天已死，黄天当立，岁在甲子，天下大吉”还是把人给震住了。也许这就是中文游戏独特的魅力吧！

本作依然不能承接日文版的记录，不过秘技还是照样有用的。也许大家玩过二代后会觉得一代简直不堪一玩，但它的功劳不容小视。我们手头上暂时还没有本作的确切销量，不过相信一定不差，否则怎么会有今天的《真·三国无双2中文版》？如果大家想玩到更多的中文游戏，就一定要支持现在的这些中文先行者。







3DM-SMV

book.cn

三国志战记中文版

PS2 | 光荣

SLG | DVD-ROM | 2002年8月2日发售



《三国志战记》是一款典型的战棋SLG游戏，大家完全可以把它想象成三国版的“机战”。游戏的特色在于独创的战法连锁系统。所谓的“战法”有些类似于武将的特技，但满足一定条件后可以同时发动数个战法，这样不但攻击力倍增，而且生擒敌将的几率也会大大增加。此外游戏还引入了一定的经营成分，玩家可以制定一些简单的内政、外交政策，这是其他战棋游戏所不及的。此外游戏的分支非常多，如果想完全打出来的话，恐怕要一百多个小时才行。本作在一定程度上对原著进行了修改，但改动得合情合理，绝对可以令“三国迷”满意，特别是全新设计的吴国故事，完全弥补了三国历史上的一项空白（仅指游戏而言）。

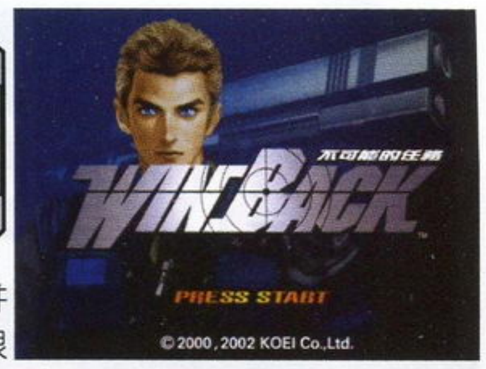
当年SLG、RPG这些游戏类型在国内刚刚流行时，人们给了它们一个通俗易懂的统称：“文字游戏”。既然是文字游戏，那么汉化当然还是非常有必要的。由于游戏的系统独树一帜，所以对于日文不好的玩家来说中文版还是很有价值的。游戏中也会偶尔出现一些语音，在中文版里这些语音都被汉化了。不过CG动画中的语音则还是日文的，只是加上了中文字幕。平心而论，本作的语音只能算是不过不失，仅仅达到了汉化的要求。当然对于一个SLG来说，这已经够了。如果当初没有下定决心购买日文版的“三国迷”们，这次可以下决心了吧！



不可能的任务

PS2 | 光荣

ACT | CD-ROM | 2002年2月4日发售



这是一款早期的PS2游戏，在国内的知名度并不高。以现在的眼光来评判，游戏的各方面表现都很一般，无法给人带来强烈的兴奋感以及动作射击游戏应该具备的变化。尽管这样，我们还是有必要了解这款游戏，因为《不可能的任务》（WINBACK）是KOEI旗下的强力制作小组OMEGAFORCE在PS2的第一作，游戏的人设继承了光荣一贯的俊朗风格，主角是一位金发碧眼的帅哥，可惜实际游戏中，帅哥的动作却变得有些幼稚可笑，加上视角变化处理得不得当，可能刚刚上手玩家不会对游戏产生什么好感。如果玩家能够安心地玩上一会，你会发现游戏并非一无是处。简单的游戏规则，并不复杂的操作使人玩起来还颇有几分亲切感。《不可能的任务》的游戏难度可不低，游戏中还加入了一定的解谜成分，游戏到了后半段，战斗也会变得越来越激烈。可以选择众多角色参战也是游戏的一大特点，有兴趣的玩家大可试试这款光荣制作的动作游戏。

《不可能的任务》除了保留日文语音之外，其他部分均进行了汉化。语音部分当然是以中文字幕的形式出现。游戏中穿插了一定的剧情，虽然说不上曲折动人，但也并非粗制滥造。有了中文字幕，玩家可以对游戏有一个透彻的了解。本作被日本权威杂志《FAMI通》评为32分金殿堂游戏，虽然个人感觉有点言过其实，但还是值得一玩的。

游戏属于一款PS2原创作品，根本就没有任何知名度。将其汉化成中文版，完全是光荣开拓亚洲市场的商业行为。作为一款动作游戏，又没有什么太复杂的解谜成分，将其汉化的意义实在不算大。但《不可能的任务》作为PS2中文游戏的先头部队，将会被更多的玩家所认识，至于喜不喜欢只有靠玩家自己去评判了……

PS部分 寄生前夜 · 射雕英雄传 · 回升之斩 · 天诛 忍凯旋 · 秦始皇帝 · 三国志5

虽说本次的主题是介绍当今PS2上的中文游戏，但是依照国情我们还是有必要回顾一下PS平台上的中文游戏。在这批中文游戏中，国人自己汉化的游戏竟然占了相当大的比重。说到这里，我们不得不提到国内知名个人汉化工作者施珂昱。他在非盈利的情况下，利用业余时间，完全凭借个人的力量默默无闻地完成《寄生前夜》和《天诛 忍凯旋》的汉化工作，造福了全国成千上万的玩家。如果不是因为他个人的努力，可能在PS平台上根本就不会出现令人满意的中文游戏，借此机会让我们向他表示深深的感谢。由于篇幅限制，这次仅列举知名度较高的4款中文游戏。

寄生前夜

汉化作者：施珂昱



如果评选最有价值的PS中文游戏，本作绝对会以压倒性的优势获胜。游戏本身素质极高，堪称PS经典AVG。语言障碍使得绝大多数国内玩家对游戏剧情和系统只是一知半解。加之游戏人物关系较为复杂，并且还有许多例如线粒体、基因遗传代码等专业名词，如果不看清楚游戏剧情的交代和解释，玩家只能说为了通关而玩这个游戏，不可能透彻理解这个游戏。当初不敢想象，《寄生前夜》竟然会被人汉化，并且突然出现在市面上。原以为是D版商策划的又一个骗钱把戏，但事实说明这的确是一个货真价实的完全汉化作品。游戏除了某些图片文字信息没有中文显示外，其他部分几乎完全进行汉化，并且都是简体中文。翻译内容阅读顺畅，名词解释也非常规范。但是笔者纳闷，以往D版商汉化的游戏大都粗制滥造，而这次《寄生前夜》能够做得如此认真，实在难能可贵。当笔者得知，这样一款SQUARE双CD-ROM的AVG大作竟然是由国内一位非计算机专业人士独立完成汉化，我顿时肃然起敬。

回升之斩

汉化作者：不明



《回升之斩》，绝对是喜爱动作游戏的PS玩家不容错过的一款经典游戏。由于游戏推出的时间较早，所以影响力自然不及后来的一些作品。幸好有了汉化版的推出，才令这款游戏没有因为时间的流逝而销声匿迹。说实话，如今的PS2百万大作《鬼泣》在很大程度上与这款游戏有雷同之处。《回升之斩》主角是一位掌握日本剑道，并且会使用左轮手枪的西部牛仔。这两样武器使游戏的动作元素更加丰富。近身可用刀斩，远了还可开枪射击，主角还可以利用搓招发动丰富的必杀技。在PS初期，名不见经传的游戏开发小厂UEP SYSTEM能够有如此创意，实在令人佩服，我们真该记住这个可能已经消失的名字。游戏的中文版质量很一般，但是绝对不会影响游戏的可玩性。如果还没玩过这款游戏的朋友一定要试试。

射雕英雄传

制作：SCE



亲切的中文配音以及剧情让这款《射雕》在国人的期待下诞生。游戏推出后引起很大的反响。争论最大的地方在于：这款游戏到底好还是不好？有些RPG迷觉得该作系统不够完善，难度低导致战斗毫无乐趣可言，没有令人一玩到底的冲动。而一些平时不常玩RPG的玩家当它是一部电子小说。一时间褒贬不一，也没人说得清楚到底是好玩还是不好玩。对于原作剧情的改动，那是在所难免的。许多“资深玩家”以此为由拒绝了这款中文大作，实在是遗憾至极。那年的夏天，笔者将时间全部放在了《射雕》上面。游戏系统的缺陷全被中文语音所遮掩掉了，喜欢这游戏的玩友全然将乐趣放在了欣赏剧情上。至少我算是乐在其中的一人。其实游戏终归是用来玩的，以挑刺的眼光去玩游戏那又是何苦呢？

国内的D版盛行抑制了中文游戏的进一步发展，这是一个永远也解不开的循环结，《射雕》销量的失败也告诉了大家一点：想要以后继续玩到中文游戏，请支持正版！

天诛 忍凯旋

汉化作者：施珂昱



作为一款纯粹的动作游戏，《天诛》汉化的意义实在是有限的，但因为汉化作者是在毫无盈利的情况下，个人完成了汉化工作，所以我们可以说《天诛》汉化的意义是无限的。因为受到各方面条件的限制，并且作者只能用日文汉字来进行汉化工作，所以游戏的汉化程度不算高，大家乍一看可能还以为这是个D版商的“杰作”。虽然游戏任务开头部分的语音没能进行汉化，但是游戏其他部分的汉化工作还是不错的。笔者最欣赏的就是汉化作者对“忍具”的汉化介绍很清晰，这样能够帮助我们彻底了解每一项“忍具”的用途，这对游戏有很大的帮助。现在国内市面上的《天诛》都是清一色的汉化版本。无孔不入的D版商利用作者的辛勤劳动赚取钱财的行为和汉化作者本人的无私精神形成了鲜明的对比。

细心的读者可能早已发现，近年来国内涌现出一批在模拟器上运行的汉化经典游戏，它们都是国内众多民间汉化小组义务劳动的结晶。国内绝大多数汉化小组都比较低调，他们只是默默耕耘着并不要求有什么的回报，所以很大一部分玩家还不清楚他们的存在。为了能够让全国的广大玩家更加了解、支持这批汉化小组的游戏事业，这次“特别企划”专门把他们从幕后请到了台前。众人拾柴火焰高，星星之火可以燎原。希望这篇简短的报导不但能够激发玩家们的一腔热血，更希望大家能给予他们更多的支持和理解。中国的TV GAME事业还相当稚嫩，就让我们用心地呵护她，帮助她长成参天大树吧。行动就从现在开始……

真心英雄

——国内电视游戏汉化界一览

文：Sentence

目前，“汉化”这个词儿在国内的游戏界是越来越受瞩目了，汉化使我们真正体验到了很多精品游戏的魅力所在，而不是像过去那样只能通过攻略和小说来感受这些游戏的精髓……什么？你说你还不知道什么是汉化？!@##^!$%!&……晕倒……简单来说，汉化就是将（外文）游戏中的文字全部翻译成中文，相当于是制作了一个中文版吧。说到这个，大家很快就会想到国内为数众多的PC游戏代理公司，没错，他们所从事的工作就是汉化。然而对于我们电视游戏的玩家而言，更希望有人能够开辟电视游戏汉化的这个市场，可惜的是，由于种种原因，目前国内还没有正式的专门引进和汉化电视游戏的商业组织……sigh……不过值得庆幸的是，一些非盈利组织的存在为我们带来了一线曙光：他们就是目前活跃在国内模拟界的广大游戏汉化组。

在本文中，小弟将充当向导，为大家一一介绍这些组织。

首先说说这些组织的性质，他们都不是盈利性的，也就是说，他们汉化了游戏，提供给大家玩，但是都不会向大家伸手要钱。怎样？够大度吧？促使他们汉化游戏的动力是兴趣，或者是出于对某个游戏的热爱。因此，他们汉化的对象大多数是老经典，不可能是那些最新、最时髦的游戏（这些游戏的汉化还是交给盈利性组织来做吧……比如盗版商），由于汉化的对象往往都是自己热爱的游戏，因此这些汉化者们在汉化时非常用心，在质量上精益求精，其认真工作的态度完全可以和大公司相媲美，说到这里，我们不妨把他们和那些盗版商比较一下，后者由于纯粹是出于赚钱的目的而汉化，钱到口袋就达到目的，所以质量嘛……大家可以观摩一下GB上的若干日本游戏中文版啦……需要特别说明的是，由于非盈利性汉化组织得不到原游戏公司的技术支持，所以他们汉化游戏都是通过自己摸索、破解程序的办法来实现的，从某种意义上来说，他们的技术或许还比代理公司高呢。 ：）

下面就让小弟为大家介绍我们的幕后英雄吧。

首先我们鼓掌欢迎国内最老资格的电视游戏汉化组织——狼组。狼组成立于两年前，是国内最早的汉化组织，共有成员 20 名左右。他们主要汉化SFC游戏，主打作品是“《火焰之纹章》系列”，并且已经完美汉化了《火焰之纹章 多拉基亚776》。（这部作品在网络上受到了广泛的好评）而目前，狼组已经将《皇家骑士团2》这个超级经典列入行程，这真是个让人兴奋不已的消息，狼组的目标是实现完美汉化，因此，我们期待着狼组将完美的《皇2》中文版带给广大中文玩家！

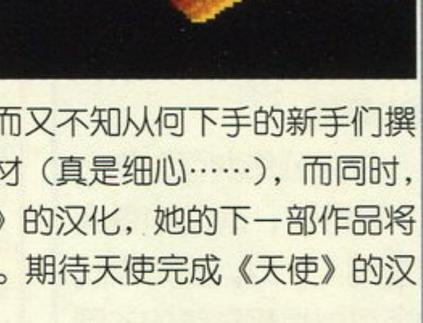


狼组主页：http://mywolf.yeah.net



接下来向大家介绍以汉化MD游戏为主的梦幻之星汉化组（简称梦组），从名字即可看出，这个组织的主打作品是MD的“《梦幻之星》系列”（其实是《梦幻之星4代》）。事实上，梦组建立的目的就是汉化《梦4》，而目前《梦4》已经完成了汉化，梦组也已解散……但是，梦组给我们带来了《雀侦物语》、《魂斗罗》、《梦幻之星4》的中文版，我们将永远感谢梦组！

第三个向大家介绍的是Necrosaro所率领的勇者汉化组。Necrosaro于今年3月推出SFC经典A·RPG《天地创造》的中文版后，反响极大，随后他立即建立了自己的汉化组织（也就是勇者汉化组，目前共有正式成员10余名），开始了《勇者斗恶龙VI》的汉化，而勇者小组的成员们也纷纷展开了自己的任务：时空旅者的《钓鱼太郎2》、魔法皇子的《灌篮高手》等等。而另一部经典——《最终幻想VI》，目前也已经完全完成了剧情的汉化，即将和大家见面啦。在未来，勇者们还将为我们汉化《重装机兵2》、《重装机兵 SFC 复刻版》、《时空之轮》以及《勇者斗恶龙V》！真是想想就让人流口水……勇者汉化组的目标是以最高的质量汉化最经典的游戏，让我们祝愿勇者们早日实现自己的目标！



勇者汉化组主页：http://necrosaro.pcniu.net



下一位是来自香港的汉化MM（也是汉化界唯一的MM）Angel Poon所建立的小天使的汉化入门网，这里其实是一个为初学者建立的汉化教学网站，天使MM为广大热衷于汉化而又不知从何下手的新手们撰写了相当详尽的入门教材（真是细心……），而同时，她也完成了《钓鱼太郎》的汉化，她的下一部作品将是《天使之翼4》，呵呵。期待天使完成《天使》的汉化吧！

小天使的汉化入门网：http://www.chinaemu.net/zhuanti/angel/



最后要向大家介绍的是汉化GBA游戏的CGP组。这个小组共有5名正式成员，但目前他们已经完全完成《光明之魂》，基本完成《黄金太阳》的汉化，而《黄金太阳 失落的时代》以及《逆转裁判》也在紧张筹备中。在所有的汉化小组中，CGP可算是最前卫的了，因为他们选择了最有前途的GBA游戏汉化，希望玩到最新热门游戏中文版的朋友们可一定要好好感谢CGP小组啊。

CGP 小组主页：http://cgpteam.yeah.net/

除此之外，还有许多新建立的汉化小组，例如yeyezai的TGB汉化工作室（**http://tgb.myrice.com/** 目前正在汉化《牧场物语》）、霍乱的霍乱工作室（**http://www.chinaemu.net/zhuanti/cholra/** 目前正在汉化《盖亚幻想纪》）。他们个个充满活力，相信一定能将更多更好的中文游戏带给我们。如果你想及时了解最新的汉化消息，那么游戏汉化联盟（**http://www.chinaemu.net/zhuanti/crom/**）应是你常去的地方。

不过作为玩家，我们也有自己应该遵守的规则，首先我们要明白，别人是无偿汉化游戏，支撑他们从事汉化的固然不是金钱利益，而是对某个游戏的热爱，作为玩家，我们不应该要求甚至强求他们汉化某某游戏（这种情况太普遍啦……），要知道他们不一定热爱我们所热爱的游戏。如果你确实很希望某个游戏实现汉化，那你为什么不自己学习一下汉化原理呢？（透露一下，梦组的头儿 Kiros Lee 就是这样的）至于他们要汉化什么游戏，应该由他们自己来选择，我们无权干涉，这是对汉化者最起码的尊重。

事实上，国内的电视游戏汉化业也就刚刚起步，在人力、技术等方面和老外（英文化）比都有一定的差距，需要玩家们的多一份关注和支持，本文宣传汉化的目的也就在于此。而为了将来能玩到更多的中文经典游戏，我们为什么不考虑也学习一点汉化的原理、为汉化界做出一点贡献呢？在狼组的主页（http://mywolf.yeah.net），Rom Hacker 中文网（http://romhanhua.yeah.net ）和小天使的汉化入门网（http://www.chinaemu.net/zhuanti/angel/）都能找到很多适应不同层次人群的汉化教材，有简有繁，如果各位有心，相信一定也能从中体会到汉化的乐趣吧！行动起来吧，朋友们！

最后，让我们再一次对广大电视游戏汉化者们表示最大的敬意，并由衷地希望他们一路走好！

文：SOUL

GBA	ENIX/Tea set/TAMTAM	RPG	1人
	预定2002年9月20日发售		自带记忆功能
卡带（容量未定）	对应周边未定		5980日元

武士进化 樱花国之魂



尽管游戏不是由ENIX公司亲自制作，而是ENIX与Tea set、TAMTAM公司进行合作的作品，但只要有ENIX的牌子挂着，游戏的素质就有一定的保证。就好比TRI-ACE公司与ENIX的合作，TRI-ACE出的全是精品；再如GAME ARTS与ENIX的合作，出品的《格兰蒂亚XTREME》同样具有极高的素质，游戏性极佳。因此《武士进化》也很可能成为一款GBA原创经典作。

故事



游戏的故事发生在“樱花之国”——未来的日本。但这时的日本已经不是昔日的日本，在一次大地震中，日本的地形发生了变化，城市也毁灭了。由于地震的原因，这里已经成了一个充满着超生命体“X”的新世界。

现在樱花国又面临巨大的危机。樱花国最重要的人物“樱”被秘密组织“群云”所绑架。

而玩家将操纵主角正宗或辉夜，为了救出樱而开始在日本各地展开冒险。



战斗系统

◆武士与刃

所谓的“樱花国之魂”就是指武士与刃两种角色。其中武士就是进行星战的人，而刃则是辅助武士进行战斗的角色。



▲刃一开始也是作为敌人（超生命体X）登场的。



▲用特定的方法将它们击倒后，就可以让它们成为刃。

◆星战

武士与刃组合起来进行的战斗被称之为星战。刃在战斗中将会化身为武士们所使用的武器——星剑（刃攻击时会呈半透明状出现在主角背后）。战斗中武士被击倒就算输，而且所有的刃被击倒也算输。



▲武士之间的战斗，用各自的刃来进行决斗吧。



▲化身为星剑的刃会在角色后方以半透明的方式显出原形。





▲蓄满了同步率的槽后，就可以发动必杀技或奥义了。这时画面上还会有主角的大头像出现。

主人公每次可以带上6个刃行动，战斗中每次只能用1个刃。战斗中玩家还可以根据形势的不同改变自己所使用的刃。

“秘密”系统



游戏中的所谓“秘密”，就是指古老的预言者们所遗留下来的文章，文章中所记载的预言都是一定会发生的事情。但世界上还有很多冒充的“秘密”，冒充的“秘密”会引起社会的混乱。玩家们在游戏过程中就是要接受委托，调查各项“秘密”。调查过程中，主人公们还有机会获得新的道具和新的X。本作一共设有100种以上的“秘密”等待玩家来挑战！

个性丰富的其他角色

本作人设极佳，是大家都喜欢的那种既正统，又帅气的人设类型，以下介绍部分登场角色。（关于两位主角的介绍请看本刊总第60期）

AKIRA



他是秘密组织“群云”首领，年龄、经历等都是谜。他企图控制全世界，同时也是一位具有强大战斗力的武士。

火神临是



49岁，樱花国正式秘密部队——暗椿的头领。是不为公众所知的最强的星战达人。现在担任樱的护卫工作。



13岁，又被称为红莲之由祈。

她天生蛮力，而且对自己的体力非常有自信。同时她无论出口还是动手常常都是不经过思考的……现在正由于某个目的而追踪“群云”的首领AKIRA。

松平勇姬



松平村正

13岁，又被称为漆黑的村正。

同样是天才，而且是一位不苟言笑、坚忍克己的少年。他与由祈是双胞胎姐弟。和姐姐一样，他也在追踪AKIRA。

16岁，又被称为圣魔女菲。一位天才北欧歌姬，而且还是欧洲星战大会的冠军。现在为了击倒AKIRA而来到日本。

菲



前线狙击

テイルズオブザワールド なりきりダンジョン2

世界传说 换装迷宫2

GBA	NAMCO	RPG	游戏人数未定
	预定 2002 年 10 月发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应周边未定		售价未定

文：LIKY

多彩的委托事件





◀▲如果有人在寻求帮助，大地图上会有“HELP”字样出现。可以看到，等待帮助的不止一个人哦，这样不同的选择对故事的进程也会产生影响。

游戏有一个独特的“QUEST 系统”，也可称之为“委托事件系统”，就是说游戏的世界里会有许多寻求帮助的人们，他们都有着这样或那样的难题无法解决，这时就需要你来出面，去接受他们的各种委托，帮助他们解决这些难题。其实玩过GB版《幻想传说》的玩家应该对这个系统不会陌生，GB版《幻想传说》中就有许多委托事件，解决这些委托事件不仅会得到金钱，还能得到很多珍贵道具（比如一些隐藏衣服）。

使用道具使服装变化

游戏最吸引人的一点就是种类繁多的服装，主角穿上不同的服装就能转职为特定职业，所以游戏也可以说是以服装为中心来展开的。在前作中就可以通过服装的合成来造出新的服装，而这次不仅保留这一系统，还将这一系统进行强化。玩家可以让道具和服装进行合成，从而产生出更多花样的服装，这个系统就称为“服装变化”。

需要注意：进行“服装变化”必须要用到一种被称作为“ROOTS”（根源？）的特殊道具，有点类似于《寄生前夜》里面的“TOOL”。

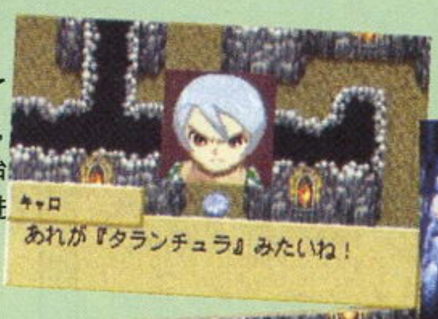


示例

使用道具，服装发生变化了

▲主角现在的职业是“换装使”，加入道具“平底锅”进行合成，于是职业变为“神奇厨师”。这就是“服装变化”的例子。

接受委托



▶接受了委托后，正式开始行动，进入迷宫。



◀▲这次是要干掉一个叫“タランチュラ”的怪物。轻松干掉它，可以回去“复命”了。



解决委托事件经常会进入迷宫，而很多时候不同的委托事件会关系到同一个迷宫，所以会经常进入同一个迷宫冒险，这是不是有些单调和繁琐呢？其实完全不用担心这个，一方面游戏的迷宫是随机生成的，永不重复；另一方面，根据不同的委托事件，迷宫中的敌人也会有很大差别，这样就不至于让玩家有厌烦感了。



◀奇怪的蒙面人，委托大家带他去“万年冰洞”。





◀▲“万年冰洞”内的敌人多为冰属性，如果转职为合适的职业，战斗就会变得比较轻松。

其他职业大检阅

前面已经提到，游戏中的服装种类极多，所以职业的种类也相当多，下面就给大家先介绍几种吧。



▲速度快是他的优势，应该还能使用部分火魔法。

◀使用冰属性魔法的魔法师。



◀能力比较平均的职业，会使用“魔神剣”、“虎牙连破”等特技。



▲能自由操纵火焰的的魔法师，不过也只能算是初级职业。

宝海杂志&3DMGSM

J联盟 创造职业球会 ADVANCE 前线狙击

文：邪魔天使



GBA	SEGA	SLG	1~2人
	预定2002年11月21日发售		记忆方式未定
卡带（容量未定）	对应通信对战线		5800日元

作为SEGA招牌游戏之一的足球育成类游戏，“《创造球会》系列”至今已在SS、DC、PS2上陆续推出了几部作品，并获得了不错的口碑。但这似乎不能满足SEGA“成为世界第一软件会社”的“野望”，继《索尼克》之后，SEGA又将《创造职业球会》这一“看板GAME（招牌游戏）”搬上了GBA平台，这样大家就可以随时享受到创建自己的球队的乐趣了。在经营俱乐部和培养球员的同时以称霸J联盟为目标，并且在这次的“球会”GBA版中又增加了新的要素，可以说是新的《创造职业球会》。

成为J联盟俱乐部监督，以称霸J联盟为目标！

玩家的参与性增强

这次的《J联盟 创造职业球会 ADVANCE》可选择的J联盟俱乐部都是真实存在的（J1、J2合计28支），玩家要扮演的就是对俱乐部全权负责的监督，而监督的职责主要包括教练和经营两部分，而在前几作中所占比例不是很大的教练部分这一次得到了大大加强。可以说“俱乐部教练＝玩家”，而以前的原创教练就不存在了。另外，由于有名望、经验等级的因素存在，所以监督本身，也就是玩家，也要求在各方面得到成长。玩家的成长对俱乐部的成长有举足轻重的作用，这一点一定不能忽视呀！



战术类型与核心球员是游戏的关键！

这次新加入了“战术类型与关键球员”的设定，将前几作“战术”这一方面的内容进行了强化，而且还可以调整球队的攻击类型，攻击类型包括“短传”、“长传冲吊”、“带球”和“转移”四种。利用这些作战类型玩家可以决定球队在不同时期采取怎样的作战方针，而且在拟订了作战方针之后还要选用不同的“核心球员”。以“核心球员”为中心，从而带动整个球队取得胜利是游戏的关键。



慎重决定作为球队关键的核心球员！

精神状态强化

这次在球员的精神状态方面作了强化，一定要让球员以冷静的状态参加比赛。

也可以率领日本国家队！



如果玩家在“教练”方面能力成长得非常高的话就有可能成为日本国家队的主教练。率领日本队获得好成绩，从而使自己的名望值上升。这个是一个绝好的机会呀，千万不要放过了！



俱乐部的经营也非常重要！

在就任监督后首先要进行的就是俱乐部的广告宣传和组织自己的球迷俱乐部。对于如今这个广告满天飞的社会，创立和维持一个好的形象是非常重要的。需要决定的广告费是这一整年的宣传开支，所以一定要慎重，在每一个项目上都要深思熟虑，如果出错你哭都来不及。



▶每月分别支付给球迷俱乐部的经营费，这可是收视率的关键！



▲根据球迷组织的不同，游戏还会提示与之缔结契约的条件。



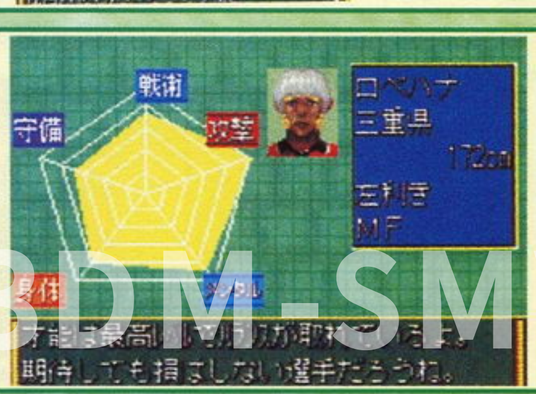
◀电视台支付一年的独家转播费用，这也是获取收入的方法。





编辑作成选手

如果第一年平安无事地过去的话，那第二年就可以自己作成球员了。这次使用的是“选手卡”的系统，所以可以给球员附加各种各样的能力，从而创造出具有不同能力的选手。（看来培养“超人”指日可待！）



www.plumbook.cn

文：邪魔天使



太鼓之达人

操作简便，享受太鼓的乐趣吧！

PS2	NAMCO	MUG	1人
	发售日未定		记忆要求未定
DVD-ROM	对应专用操纵器		售价未定

《太鼓之达人》是一款结合了音乐与节奏的节奏动作游戏。乐器非常简单，就是一个太鼓；基本操作也很简便，只是敲击就可以了。但是，游戏除了“街机模式”外还加入了适合家用游戏机的新模式：既可以一个人玩又可以两个人玩，既可以对战又可以两人合作，无论男女老少都能体会到这款游戏的乐趣。

2000年春，著名的职业太鼓手将“太鼓魂”注入到了两个太鼓里，这样“和田咚”与“和田咔”诞生了。两个太鼓为了将“太鼓魂”在全日本发扬光大来到了东京，并且做了一个叫“太鼓之达人”的街机游戏，想把太鼓的魅力告于世人。

某一天……

“我想让更多的人知道太鼓的魅力，咚！”

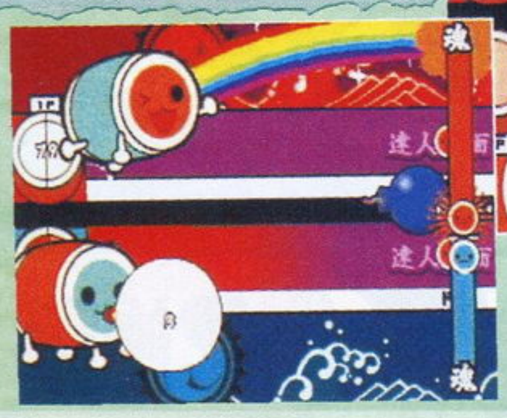
“对了，我们也做个家用的太鼓游戏吧，咚！”

就这样，“咚”与“咔”的新冒险拉开了序幕。



众多的诀窍让你兴奋不已！





◀▲连打用气球表示的数字会使气球破裂，这样就能得到更多的奖励分数；另外，当黄色的棒状条出现时，也是要求连打。咚咚咚咚咔！

因乐谱分歧发生难易度变化

只有在选择了“困难模式”时，才会出现“乐谱分歧系统”。所谓“乐谱分歧系统”，就是根据你演奏的好坏，乐谱会发生变化。从显示的打击点就可以看出难易度发生了哪些改变，有时真的会让你手忙脚乱。玩得越好越容易向更高的难度发展，当然，得到的分数也越高。（鱼与熊掌你到底要哪个呢？）但是，即使乐谱难度增加了，如果连续错误的话也会回到以前的难度，这一独特的系统一定会让你热血沸腾的！



▲演奏得越好，乐谱也就越难，这也是你显示自己高超技艺的时候！

向记录挑战吧！！



◀如果失误的话就会回到原来的乐谱，为了再次挑战高难度，努力吧！

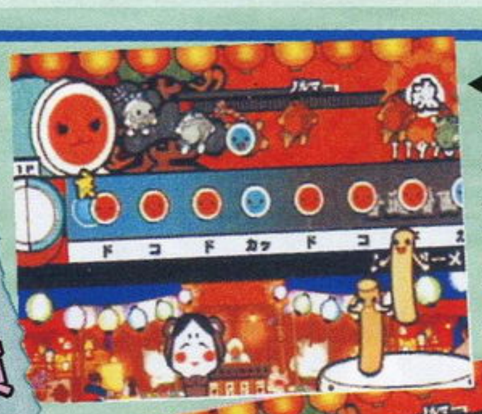


▲根据你的综合得分进行排名，以高分为目标苦练吧！一定要让自己的名字出现在“No.1”的位置上！加油！

▼根据成绩进行排名，与此同时还会得到相应的称号。什么时候才能得到“达人”的称号呢？

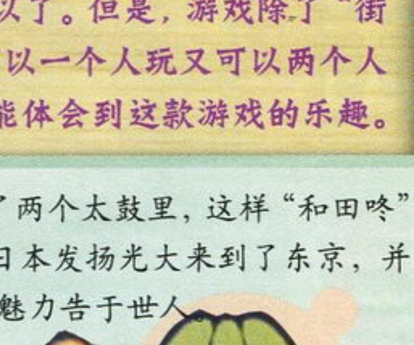


舞者角色的加入让演奏更加带劲！



◀当演奏开始时，舞者就会出现在画面的下方。呵呵，相当可爱吧。

《钻子先生》的角色也发动总动员！



▲《钻子先生》也来友情演出，FANS是不是很激动呢？我钻、我钻，哦不对，是我跳、我跳！



◀越是激烈“魂之粒”也就越多，画面中跳舞的人也会增加。舞者开始大骚动啦！

2P战斗，热血燃烧吧！！

作为一款家用机游戏，当然不能只是在街机模式中训练自己打太鼓的技术，“对战模式”是必不可少的，与朋友同场竞技的那种感觉决不是一个人玩能够体会得了的！对战模式的关键就在于“魂之粒”的残留数量。如果失误的话就会减少，当超过一定限度时炸弹就会爆炸，“魂之粒”也会大量减少。干掉对方还是被对方干掉？对战模式中一刹那的失误就会取你性命，这是真正的“真剑胜负”呀！







▶不管是哪一方失误，炸弹都会逐渐变大。那种高度紧张感会让你窒息！

▲由于2P的失误引发了炸弹的爆炸，2P在受到重创的同时“魂之粒”也大幅度减少！

炸弹爆炸引起的大伤害！

www.plumbook.cn

特鲁尼克大冒险3

DRAGON QUEST ドラゴンクエストモンスターズ トルネコの大冒険3 不思議のダンジョン

前线追击

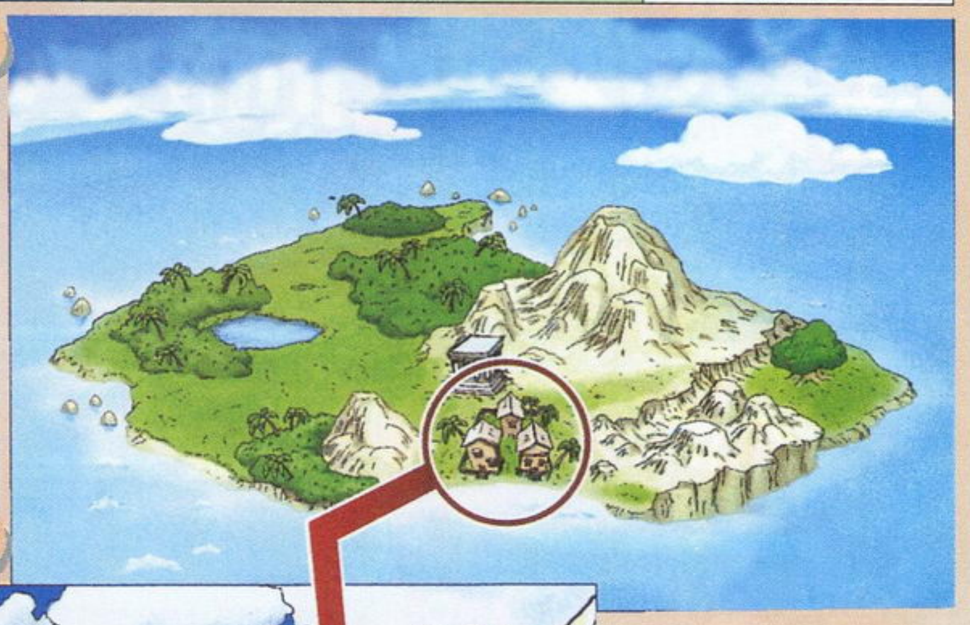
降生在PS2上的迷宫RPG 火热追踪报道第二回

文：LIKY

虽然游戏的发售日依然写着“未定”，但据说游戏的开发进度已达90%，相信厂商很快就会确定游戏的发售日，让苦苦等待的玩家有个“盼头”。不久前厂商又公布了游戏新的情报，我们可以从这些情报中对游戏的剧情和系统有进一步的了解。

PS2	CHUNSOFT/ENIX	A · RPG	1人
	发售日未定		记忆格数未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定

上次说到特鲁尼克带着妻儿乘船出海旅行，结果遇到了突如其来的灾难，小船漂到了一座不知名的小岛，这次就让我们来看看在小岛上发生了什么事情。





伊妮斯（イネス）



バリナボ族长的孙女，对祖父的话言听计从，而且做事十分认真细致，村子里的许多村民都十分喜欢她。

昏迷的波波罗

因为那场灾难，波波罗突然陷入昏迷不醒的状态，这让特鲁尼克和妮妮忧心如焚。在小岛南边的小村里，特鲁尼克向年老的族长请教，得知波波罗是中了一种奇怪的诅咒。族长告诉特鲁尼克，在村子北面有一个神社，在那里或许会有解开诅咒的方法。获知这一情报的特鲁尼克决定立刻向神社出发。这时，族长的孙女伊妮斯也感觉到事情的严重性，决定跟随特鲁尼克一道去神社走一遭，也好提供一些帮助。

▲在村里向村民打听迷宫的情报，做好准备。

▲看着床上昏迷不醒的波波罗，大家都聚在一起想办法。



◀前往神社必须穿过一段地道，这应该就是最初的迷宫了。

罗萨（ロサ）



◀听说伊妮斯要进入迷宫冒险，村民们都很担心她的安危，提醒她一定要小心谨慎。



◀▼罗萨似乎已经厌倦了这个小岛的生活，渴望到别的岛或大陆去旅行，去见识一些大城市和新鲜事物，看来他是一个充满梦想的少年。



伊妮斯的孪生弟弟，与姐姐相比完全是两种性格，讨厌学习和麻烦的事情，有些任性，但是内心中对祖父和姐姐非常尊敬。

www.plumbook.cn

“同伴系统”渐渐明朗

POINT 1 同伴的体力

在迷宫中冒险，同伴跟特鲁尼克一样也是会受到敌人攻击的，而且同伴也有HP的设定，HP减到0就会被打倒。但是同伴的HP并不会显示出来，怎样才能知道同伴的HP状况呢？其实可以利用与同伴交谈的机会，从他的话语来判断他的HP状况，因为同伴在不同的HP状况下所说的话是不同的。

▶从伊妮斯的话语看来，她刚刚受到了极大的伤害，HP状况不佳，赶快给她点药草回复吧。





◀“啊！头发都吹乱了……”伊妮斯在危机四伏的迷宫里还要在意这个，唉！女孩就是女孩呀！

POINT 2 同伴的魔法

▼伊妮斯使用“ホイミ”魔法，特鲁尼克的HP得到回复。





同特鲁尼克一样，同伴也能够修得魔法，比如说伊妮斯就能够使用“ホイミ”和“キアリー”魔法。（至于同伴有没有MP的概念现在还不明。）在前作中魔法的种类有50种，这次将会大幅增加。





▲▶伊妮斯使用“キアリー”魔法，帮助特鲁尼克解毒。

POINT 3 同伴的LV UP

随着冒险的深入，特鲁尼克的等级会不断提升，其实同伴的等级也是可以提升的，他们也有经验值的设定。只要让他们打倒敌人，他们的经验值就会慢慢地累加，到一定程度就会升级。升级后的同伴不仅能力值提高，还会修得更多的魔法，能对你的冒险提供更大的帮助。

▶看！伊妮斯攻击敌人的一瞬——反身飞腿。







◀▲打倒敌人，得到经验值，耶！升级到LV4了。



语梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

维纳斯与布雷斯

～魔女・女神・毁灭的预言～

文：邪魔天使

PS2	NAMCO	RPG	1人
	发售日未定		记忆要求未定
DVD-ROM	对应网络		售价未定

上期介绍了游戏新加入的两名角色，这次要为各玩家献上的是《维纳斯与布雷斯》最具特色的部分——众多的职业种类与战斗系统。本作继承了《7兵团》的“轮转式战斗系统（Rotation Battle System）”。前列、中列、后列，每一列有四格，最多可以配置7人作战，然后每一列以轮转方式进行战斗。而且，由于本作对应网络，可以进行网络对战和新敌人资料的下载，这样对于玩家在战斗时的人员派遣、职业搭配和随机应变等方面就有较高的要求；而且开发人员也表示：战斗是本作的亮点和卖点。所以各位玩家一定要注意！





存在17种职业！

今作明确的职业种类与《7兵团》一样有17种，能够成为同伴的角色有骑士、魔术师、神官等。职业种类有适合在前列进攻的“攻击系”，在中列进行支援的“辅助系”，以及在后列恢复同伴体力的“回复系”，战斗时一定要充分考虑各自的特点。在此我们第一次公开幻术士与忍者的新造型。



▲前列同伴下面的数值是被敌人攻击的概率。



▶能够带的同伴数是14人，选择最好的同伴吧！





▲布拉德一行为了保护世界要与不同的魔物战斗，除了《7兵团》里登场的魔物之外，这次会有更多的新魔物出现。

幻术士

▲虽然体力很低但速度快，并且是拥有回复自身HP能力特殊职业。

忍者

▲与侍属同一种族的女性角色，速度非常快，一回合可以攻击两次。

什么是轮转式战斗系统（Rotation Battle System）？

战斗中的前中后三列按轮转的方式行动。具体地说就是，实行轮转时，后列的人就到中列，中列的人到前列，前列的人回到后列。利用这个系统，同伴可以退居后线接受治疗或者到前列进行进攻。据开发者讲，这样做的目的是为了避免有“必胜法”的出现，而且玩家也可以创造具有自己特点的战法。



前、中、后列的作用

后列（回复列）

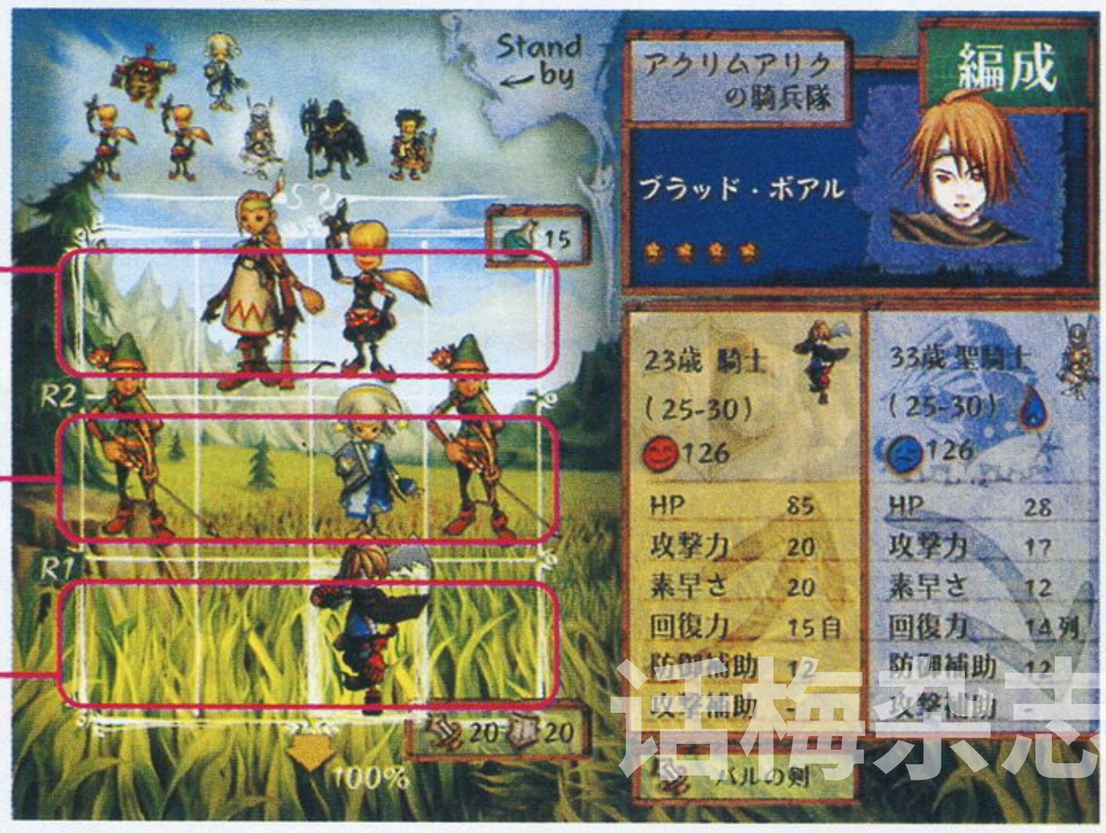
如果前列受到敌人的攻击，可运用轮转系统将其移到后列进行体力恢复，反复运用对长时间的战斗很有利。

中列（辅助列）

提升前列同伴的攻击力，减轻敌人伤害。虽然不起眼，但在战斗中却起着最重要的作用。

前列（攻击列）

能够攻击敌人，但同时也会受到敌人的攻击。因此其站位非常重要，如果将其配置在前列中央就很容易受到攻击。



语梅杂志&3DM-SM

Arc The Lad アークザラッド 精霊の黄昏 せいれいのたそがれ

妖精战士 精灵的黄昏

PS2	SCEI	RPG	1人
DVD-ROM	预定2002年冬季发售		记忆要求未定
	对应周边未定		售价未定

文：纱迦



追踪报道第三回！



▶魔人达克的强力攻击，从画面上看战斗时地形的效果也不容忽视。



◀正在吟唱咒文的德尔马，似乎是火属性的魔法攻击。

莉莉亚究竟是……

魔族的巢穴

在前两次报道中为大家公开的都是人类世界的场景，这次为大家带来的是魔族的场景。魔族从上古时代就已经存在了，历史并不比人类短，不过他们的家园一般都建在人迹罕至的地方，所以人类并没有察觉到他们的存在。



魔族的集落

这本来是一列废弃的火车，但魔族把它变成了自己的家园，还在其周围建立了一座小小的城镇。繁华的景象丝毫不亚于人类的车站。



魔族秘密基地

这个地方早在第一次报道中就已经介绍过了，其实这里是魔族在人间的秘密基地。



基多的家

这就是基多的家，阴森恐怖的样子令人一下就联想到了基多的尊容。

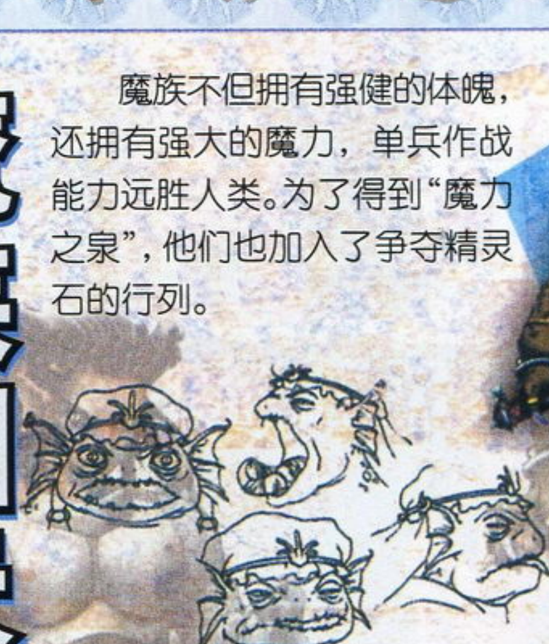


魔族的集落2

这是一座位于崇山峻岭中的古代遗迹，现在变成了魔族的地盘。

魔族四天王登场！

魔族不但拥有强健的体魄，还拥有强大的魔力，单兵作战能力远胜人类。为了得到“魔力之泉”，他们也加入了争夺精灵石的行列。



基多 ギド

抚养达克长大的魔人，个性非常残暴。



达克 ダーク

对达克很有好感的女魔人，与达克形影不离。



德尔马 デルマ

实力最强的魔人，决心用武力统一魔族，结束连年的内战。



魔族的首领，但年事渐高的他已无力控制族人的内讧。

温德尔夫 ウィンドルフ

游海杂志&3DMGAME
www.plumbook.cn

文：D·S

XBOX	TECMO	SPG	游戏人数未定
	预定 2002 年秋季发售		记忆容量未定
DVD-ROM	对应周边未定		游戏售价未定

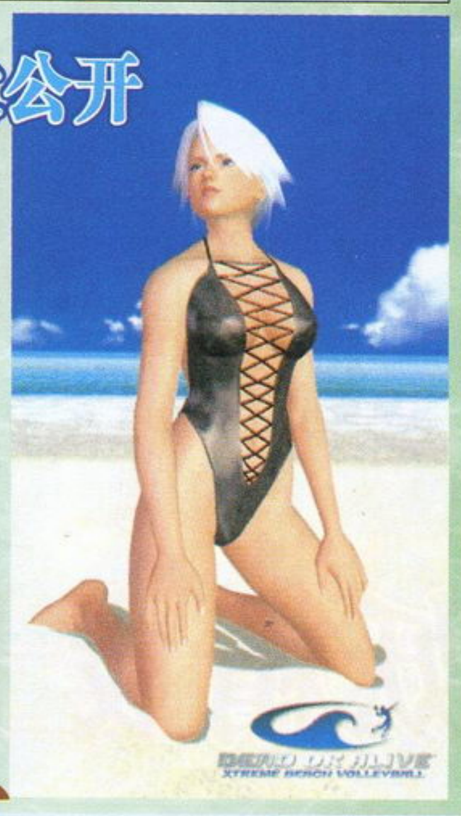
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL

DOA 极限沙滩排球

火热泳装第三弹

最新养眼泳装＋系统大公开





本刊连续两期追踪报道的XBOX超受注目游戏《DOA极限沙滩排球》的最新资料可谓源源不绝，想来这同游戏的发售日越来越近有着很大的关系。如果说以前的相关介绍主要是以欣赏图片为主的话，那这一次将更多地介绍有关该游戏中核心的内容，刺激那些喜欢DOA MM的男性同胞们更加夜不能寐，产生一种渴望早日玩到该游戏的冲动。

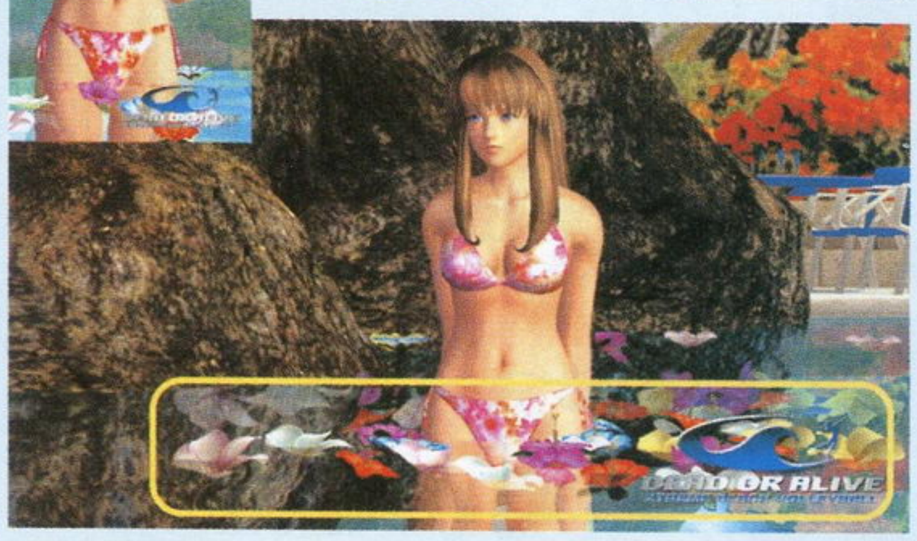
最新泳装公开！HITOMI篇

以原作中HITOMI的性格而言，属于那种坚韧中蕴涵着火热激情的女孩。游戏制作者也同样考虑到了这一点，从新公布的几种为HITOMI设计的泳装来看，偏重纯色调和简单构图。





HITOMI泳装造型非常自然，妩媚中透露出清纯的气质。



最新泳装公开！LEI-FANG篇

作为“《DOA》系列”中惟一一位中国籍MM，当然国内玩家很喜欢她了。在原作中设定的职业为学生的她在该游戏中的打扮当然也会和其他MM有所不同了，活泼可爱是LEI-FANG最突出的性格特征，游戏中玩家欣赏到的LEI-FANG自然也恰如其分地展现出了这一点。

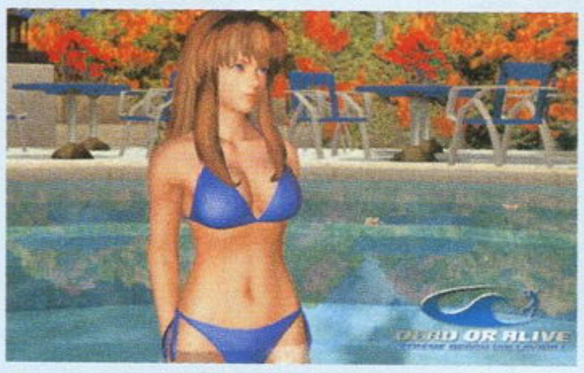






▲有帽子可以搭配选择，给笔者的感觉很像30年代上海滩流行的款式，难道是复古？

◀黄色的比基尼泳装很适合LEI-FANG呢，不知道又有多少FANS会为此而掏腰包呢？





▼夕阳下的海滩蕴涵着无限的温柔，CHRISTIE也完全沉醉在这美景中。



最新泳装公开！CHRISTIE篇

在《DOA3》中登场的角色CHRISTIE当然也会在游戏中登场了，穿上性感泳装的气质与打斗中咄咄逼人的气魄截然不同呢！而《DOA极限沙滩排球》的游戏制作监督阪垣先生早前也公开宣布该游戏除了可以进行沙滩排球比赛之外，更多的是想让玩家体会在南国海岛上享受度假的乐趣。当然作为游戏隐藏主人公的玩家有一个目的就是欣赏穿泳装的MM了，而该游戏在这方面的制作也确实有许多独到之处。





▶ 即便是在休假，CHRISTIE仍然显得很冷漠，也许新任务随时会由她去完成。



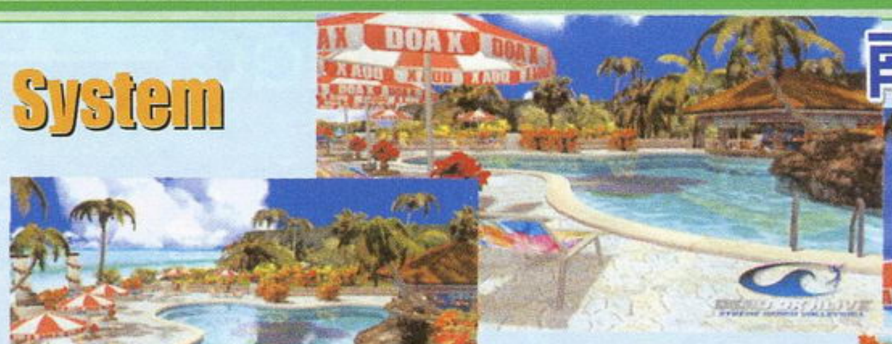
超性感泳装展示



诺梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

新系统 Photogravure System

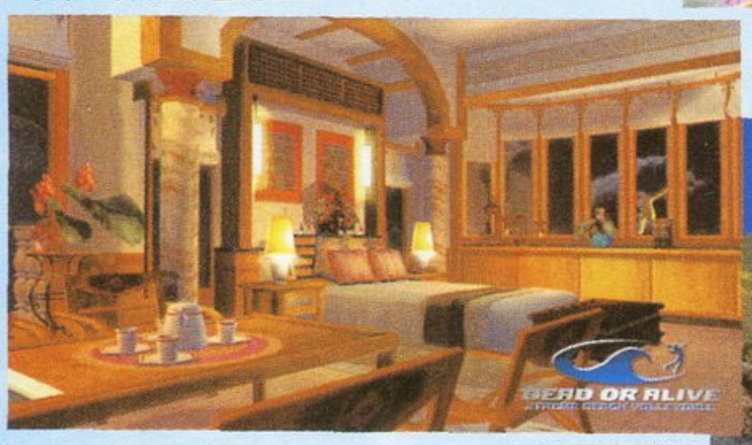
这是一个新增加的与环境有关的新系统。当MM独自走到特定的地点时，便会显露平时看不到的举动和表情，展示出她更美丽动人，魅力十足的一面！因此玩家请千万好好利用这个系统的特别之处吧。



◀▲造型别致的露天游泳池体现出 ZACK 岛上休闲设施的奢华。

南国海岛上最美的度假区





▲酒店是MM休息或进行游戏记录的地方，在游戏中的地位非常重要。在白天到酒店的话，还可以在游泳池边看到享受日光浴的MM；而晚上回到酒店的房间中，可以利用电视机来欣赏由MM担当主角的特典影像，并非只是睡觉那么简单。

▼这是在进行了一场激烈的沙滩排球比赛之后难得一见的场面啊！





▲浮在水面的鲜花更衬托出HITOMI的妩媚，但要一次购买这么多鲜花估计花费也比较大。



◀ KASUMI 悠闲地享受着夏日午后的阳光，似乎那种种恩怨已经逐渐淡忘。

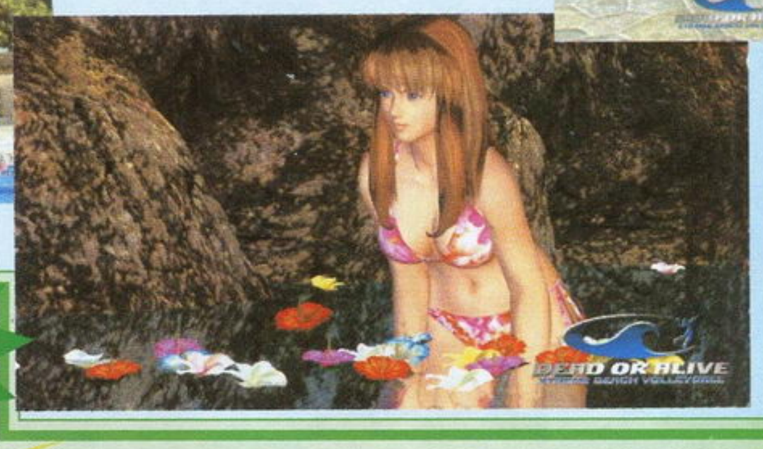
▼在泳池旁边的戏水池里稍稍休息一会儿吧。



▲卧室内的装修更加豪华，晚上能够在这里休息绝对会做个好梦。



新系统 Hotel System



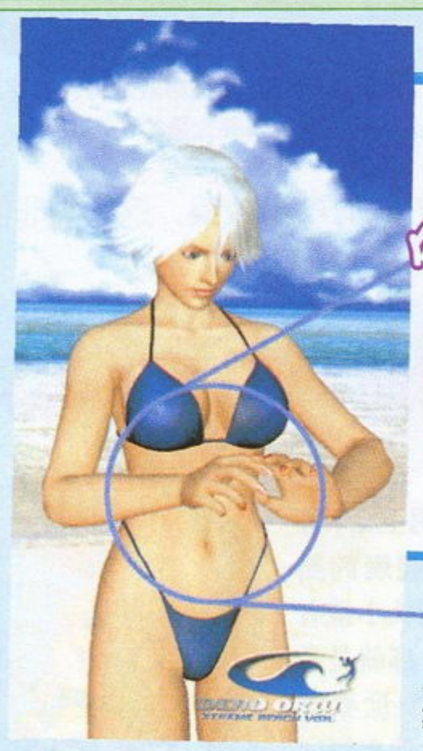
新资料，全公开！

指甲油



燃情绯红色

▶ 购买了这种“燃情绯红色”的指甲油后，CHRISTIE 便会将它涂抹在指甲上。



CHECK

色泽鲜艳，燃情似火！



▲女孩子怎么能够不涂指甲油呢？特别是对这款强调欣赏的游戏来讲，就更加必不可少了。

新系统 道具换装

由于游戏所采用的是真实时间制，因此只要在沙滩排球比赛中取得胜利而获得赏金的话，就可以随时到商店购买道具。目前在游戏中除了会出现100种以上的泳装可供选择之外，还有各种各样的道具售卖。虽然某些道具纯属奢侈品或饰物，但其实道具收集也是游戏的乐趣之一。

道具搭配

黑色帽子 + 时尚墨镜 =



▲在购买某些道具之后会发现可以相互搭配，MM戴上这些物品之后就会体现出另一种品位了。



冷艳感觉的瞳

游泳圈



▼坐在游泳圈上休憩，实在非常舒服啊，KASUMI 正向你招手呢！



▼碧波荡漾，估计KASUMI 刚刚取得沙滩排球比赛的胜利，用赏金买来游泳圈，舒舒服服地享受午后的阳光。



清凉养眼的感觉

▶日本人历来对猫女装有种恶趣味，而TINA的猫女形象早已深植FANS心中，这一次也“劫数难逃”了。



猫耳



话梅杂志&3DM SMV
www.plumbook.cn

前线狙击



エターナルアルカディア レジェンド

文：D·S

NGC	SEGA	RPG	1人
	2002年内发售		记忆容量未定
DVD-ROM	—		游戏售价未定



在DC上大受欢迎的RPG名作《永恒的阿卡迪亚》在经过了近两年之后，终于宣布将在NGC上推出了。故事背景舞台并不是普通大陆，而是由大小不一，漂浮在空中的陆地所组成的奇异世界。玩家所扮演的角色也不是什么捍卫正义的战士，而是一名出色的空中海盗，他率领着在各地找到的同伴们一起在这个广袤的世界中冒险！虽然该游戏移植自DC，但却额外追加了新角色和各类新事件。此外在系统方面也进行了调整，重新修正了DC版中一些不足之处。



永恒的阿卡迪亚 传说之章

CHECK 1 由全多边形构成的奇异世界

在这个RPG游戏世界中，所有的事物都是由多边形构成的。无论是漂浮在空中的陆地，还是陆地上各具特色的建筑，都被游戏制作人员用尖端的3D技术刻画得疑幻疑真、雄奇壮美。这一次的NGC版《永恒的阿卡迪亚 传说之章》在保留了原有风格的基础之上，对一些细节部分做出了不少修正。由此可以看出，虽然都是由多边形构成的世界，也许NGC的硬件机能会给玩过DC版的玩家带来更精致的感觉吧。





▲▶这是一个幻想的世界，陆地都是漂浮在空中的。游戏的背景画面非常精美，可以将玩家的梦想融入其中。

CHECK 2 Scramble Battle System

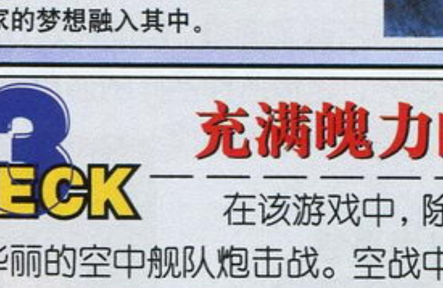
一般的RPG游戏，都是以角色轮流选择指令来进行战斗的。但这款游戏却使用了别具一格的“Scramble Battle System”，玩家在操纵角色进行战斗的过程中，可以任意地分配“行动力”给每一位角色，合理运用每位角色的位置和攻击次序，衍变出不同的攻击组合，发挥出不同的攻击效果，这的确非常考验玩家的战斗指挥能力。



▲“Scramble Battle System”是该游戏的特色战斗系统。但需要注意的是，如果使用必杀技的话将消耗大量的“行动力”。

CHECK 3 充满魄力的空中炮击战

在该游戏中，除了一般的战斗之外，还有充满魄力、异常华丽的空中舰队炮击战。空战中的舰艇可以使用“主炮”和“鱼雷”进行攻击，而且不同的舰艇还有各具特色的“必杀技”设定。此外在每次炮击战结束之后，角色是不会获得经验值的，取而代之的是可以提升舰艇的等级。为了在空中炮击战中取得胜利，玩家可以为它购买各种各样的装备，并在游戏世界中寻找最优秀的队员加入。以上几点要素，只是想一想就让人觉得非常兴奋了。





▲华丽火爆的炮击战是游戏最大的亮点，相信NGC版的表现一定会比DC版更出色。

▶舰队在空中航行虽然是一种异想天开的想法，但在游戏之中出现却不觉得幼稚。

登场主角介绍

威尔斯



故事男主角，是空中海盗舰艇的船长。威尔斯从小就有一个梦想，那就是希望找到这个世界的边缘，因此他率领同伴们一起在这个广袤的天空世界中进行冒险。

爱卡



和威尔斯从小玩到大的女孩子，也是一名出色的空中海盗。性格开朗直爽，和别人谈话不喜欢拐弯抹角。她的必杀武器是一把巨大的回力飞旋刀。

芬娜



身分不明的神秘少女。在一次偶然的机会下与威尔斯和爱卡相遇，此后渐渐放下警戒心的她与两个人成为了好朋友。而她还似乎知道有关古代遗产“月晶”的埋藏地点和“月晶”的秘密。

比丝多露



被称为“死神”的比丝多露，手持一把巨大的镰刀，身分是追捕嫌疑犯的赏金猎人，而她这一次的目标就是威尔斯。她所驾驶的舰艇名为“复仇者号”。

www.plumbook.cn

PHANTASY STAR™ ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II

梦幻之星在线
1章&2章

NGC	SEGA	A · RPG	多人游戏
	预定2002年9月12日发售		容量未定
DVD-ROM	对应网络设备		6800日元

文：阿修罗

本来应该在本月发售的《PSO EP Ⅰ & Ⅱ》不久前被宣布延期，现在预定的发售日是9月12日（那天PS2上好像要发售不少游戏呢）。不管什么游戏延期官方给的理由总是“我们为了让游戏具备更高的素质不得不忍痛做出这样的决定”云云，这次SEGA自然也不会例外。不过我们的确可以看到本次NGC版比起DC版和PC版有了很大的提高，希望这一个多月的等待确实能够换回一款让我们充满梦幻的游戏！

让我们来看一下花样百变的网络大厅吧！



这些大厅网络在单机的OFFLINE模式下是无法见到的，玩家只有登录到游戏的服务器才能看到这些大厅。虽然在国内玩这款游戏上网会比较麻烦一些，但是欣赏一下这些华丽的大厅总没有什么问题！如果读者一直关心我们杂志，相信就会知道所谓“大厅”就是让玩家和伙伴们在网络上见面和议事的场所，基本上就是视觉化的战网系统。每艘飞船（就是一个游戏服务器）上有十多个这样的大厅，玩家要在这里登陆进入游戏，你可以和伙伴们进行交流、交易，也可以展开各种冒险之旅，这就是大家梦幻之旅的大本营。在这一次Game Cube版中，大厅的视觉表现会随着飞船的不同而产生丰富的变化，花样极其繁多。当玩家杀怪物杀累的时候就来到这些漂亮的大厅里好好休息一下，或者玩玩“PSO沙滩足球”调节一下情绪吧！（笑）请看本页左侧的介绍。





游戏正式发售的时候将会是一年中天气最热的那段日子，但是不用着急，因为在游戏里你可以找到消暑的地方！看，那不是喷水池吗？怎么样，看上去就会觉得很凉快吧，是不是很不可思议？

我们的大厅不光有喷水池，还有雪呢！这可不是六月雪，瞧瞧那松树下的雪人多可爱呀！（SONIC：下雪了！PINK：是雪呀！TAILS：好漂亮呀！）



大家应该记得EPISODE Ⅰ第一关森林地区那充满自然清新气息的场景吧！很可惜每次到那里去的时候总有一些怪物来骚扰大家，坏了大家的雅兴！这次没关系了！看，这次大厅里也会有森林哟，而且绝对没有敌人！大家安心地玩耍吧！





有树自然有花，有花就会有蝴蝶！看着蝴蝶飞舞在盛开的花丛中，你是不是会觉得心情很轻松呢？





哎呀，那个是……彩虹？果真！大厅里也可以出现彩虹的！真是让人心动呀！

走累了，找个椅子休息一下吧！（SONIC：啊，还有椅子可以坐呀？KNUCKLES：要不要一起坐坐？）



大家应该也听说过以前的DC版和PC版《PSO》ONLINE模式的大厅在一些节日里有特殊的服务吧？不错，比如玩家在圣诞节登录进入游戏，就会发现整个大厅都装饰着圣诞树，充满了节日的气氛。相信NGC版也会保持这个好传统的，而且凭借NGC的强大能力玩家一定会更加陶醉于其中的！



玩过本作试玩版的人都说这一次的作品比以前难度提高不少，敌人都很强大。作为即将发售的游戏成品自然还会增加更多新敌人，而且无论是在神殿还是在宇宙船，各处都会有BOSS级敌人出现！这不，官方又公布了一个超强的敌人。

这次介绍的是神殿场景的BOSS，它的名字叫做巴尔巴雷（バルバレイ），是专门为了让猎人VR训练而制造的那种力量无法想象的强大敌人。看看它的造型，是不是觉得很强悍？看看它身上的花纹，多么艳丽，但是华丽的背后隐藏的应该是多么强大的力量呀！（B.T.W.以前的BOSS虽说造型都还不错，但是似乎颜色都略显单调。这个巴尔巴雷有这么华丽的skin也还是要托Game Cube的福呀！）



哦，这里还有两个小东西可不能忘了！它们叫做皮格雷（ピグレイ），会跟着巴尔巴雷一起攻击玩家。不要看它们有大大的眼睛，好像很可爱的样子，说不定它们在游戏里要给玩家吃不少苦头呢！



虽说游戏延期了，但是真的很快就要发售了，《PSO》的FANS一定很激动吧！这一次的进化实在太多了，即使不能够上网，只玩OFFLINE模式也能够获得很多乐趣！早就听说了NGC版的画面将比以前强上很多倍，真想早一点将这款游戏拿到手呀！到时候大家又可以再次踏上那个梦幻的星球，开始新的梦幻冒险之旅了！（我的银发黑皮独眼新人类女猎人又可以上场大显身手了！正所谓“猎人过处，寸草不生”，好诗好诗！灭哈哈哈……”）

www.plumbook.cn

文：SOUL

スペースフィッシャーメン
SPACE FISHERMEN

太空渔夫

PS2	SCEJ	A · AVG	1人
	预定2002年10月下旬发售		428KB以上
CD-ROM	对应周边未定		5800日元

宇宙鱼

当今全宇宙最流行的是什么？当然是钓鱼！钓什么鱼？钓巨型宇宙鱼！这就是游戏中将会出现的巨型宇宙鱼，害怕了吧？你能“钓”起它吗？

想钓100米以上的大鱼！”这当然只是小学生的幻想，但新游戏《太空渔夫》将帮你圆这个梦想。在游戏中，玩家将可以钓到体长超过100米的宇宙鱼，宇宙鱼既会在海中，也可能是在太空中。游戏中将会出现多达140种以上宇宙怪鱼，钓鱼的场所也是多种多样的，但至于游戏将会是什么样的玩法……对不起，目前SCEJ仍对此保密，《太空渔夫》难道会引进一种前所未有的创新玩法吗？SCEJ是为避免同行过早模仿才保密的吗？

会长

“现在全宇宙共同的热门运动就是‘钓鱼’！”

全宇宙钓鱼爱好者们的顶点——钓鱼协会的会长，显得很傲慢的样子，但只要一离开所乘坐的机器人，他就会变得非常胆小。

罗卡比利星人

罗卡比利星人是以飞机头、墨镜为特征的宇宙人，他们也非常喜欢钓鱼。虽然外表上看似乎很嚣张，其实他们都是非常平易近人的。玩家可以从他们那里打听到很多关于宇宙鱼的情报喔。





钓到129米长的“海之恶魔”！！

太空渔夫

驰骋于宇宙的钓鱼者，专门钓宇宙鱼。他们会用一般的诱饵钓起宇宙鱼，也可能会用所钓起的宇宙鱼做诱饵来钓更大的鱼。只要有能力，什么样的人都可以成为太空渔夫。

检阅我们的太空渔夫！

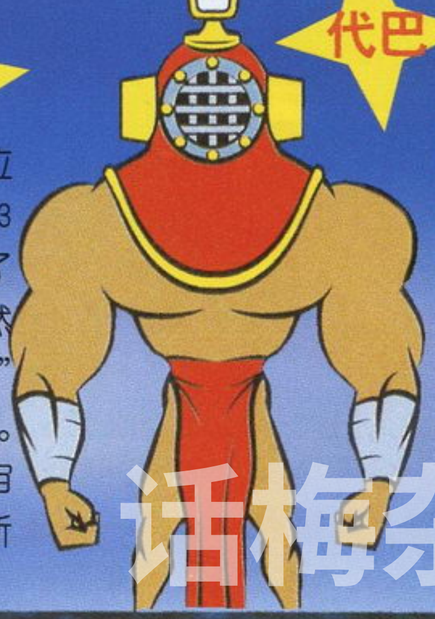
游戏中将会有3位太空渔夫登场，各具个性，你喜欢哪一位渔夫？





马沙波

马沙波是一位宇宙小学生，从3岁时起他就学会了钓鱼，所以他虽然才11岁，但“钓龄”却已经有8年了。身为一位天才宇宙钓鱼者，他将向所有的大人挑战。



代巴

一位在深海工作的渔夫，从外形就可以看出他的强壮，他甚至具有空手就制服宇宙鱼的怪力。他的的钓鱼杆也是很具有霸气，能够充分发挥他怪力的特点，钓起所有的宇宙鱼。



丝娃洛

虽然还比较年轻，但丝娃洛已经是一位名扬宇宙的宇宙鱼猎人。她的钓鱼杆外形如同她本人一样漂亮，当然，她钓鱼的方法是倾向于技巧型的。

话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Team NINJA

DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL

游戏杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

生化危机 迷你特辑 PART.13

汉克报告书

阿尔弗雷德·亚西福特大人：

今日16：32，由安布雷拉运输基地送来的大型B.O.W. 套囊已经安全抵达了。除了在运输时的严密监控，到达之后我们也检查过规定的108条项目，完全合格。现在正以冷冻状态来进行保存。

不过一向只执行特殊任务的我们为何这次要负责这样一个运送冷冻套囊的工作呢？

虽说是高度的机密，但是在运输这种任务上，如果我们不能在一定程度上知道关于此次任务的一些内容，是很难保证安全的。如果是有潜在的危险那就更是必要了。因此希望在今后布置这种任务时能够提供足够的情报。

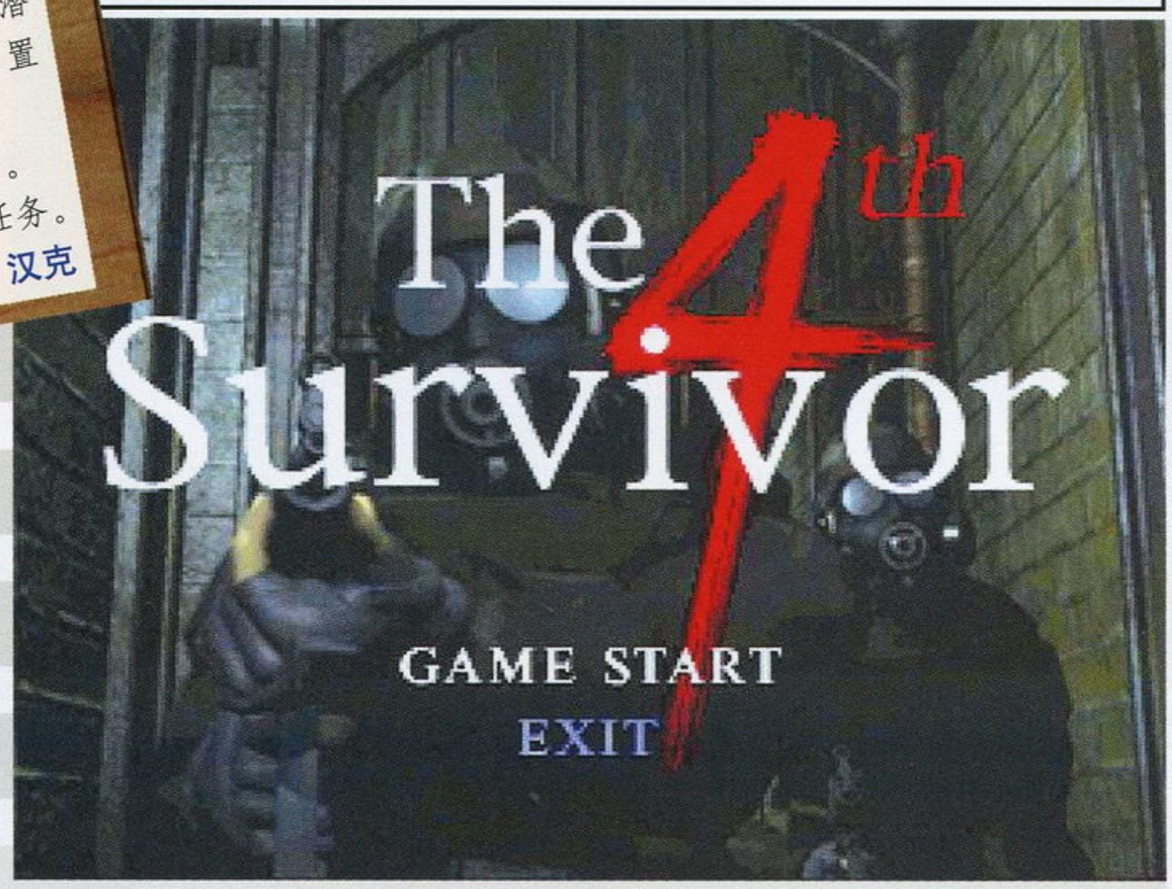
真是怀念在这个军事训练所度过的日子。

我们将会于今日23：00起参与下一个任务。

安布雷拉特殊工作部队队员：汉克

《生化危机2》故事发展至中段，会有一段安耐特回忆的片段，讲述的就是威廉姆博士在变成“G怪物”之前发生的故事：由安布雷拉派来回收G病毒样品的4名特殊工作部队队员将威廉姆博士击伤，随后夺取了G病毒样品。威廉姆博士为了向安布雷拉复仇，在死亡来临之际竟然选择将G病毒样品注射到自己体内，用自己的研究成果毁灭自己！随后这一惨剧就演变成威廉姆博士对特殊部队队员的杀戮，在这些队员们撕心裂肺的惨叫声中，变成“G怪物”的威廉姆博士将装有G病毒样品的保存罐打破，疯狂地将样品涂抹在自己的身上，而下水道中的老鼠则将G病毒带到了浣熊市的每一个角落。

然而，事情并未就此了结……已知的幸存者，除了里昂、克莱尔和雪莉尔之外，还有……



第四幸存者：汉克的故事

以S级别的评价完成里关之后，“第四幸存者”模式就会出现。如果你只是将它视作一个普通的隐藏迷你游戏，那你可就大错特错了——当你完成它之后，你就会发现，整个故事远没有想象中的那么简单——单单只是一个大难不死的汉克，就足够CAPCOM为之大书特书了。这也是为什么汉克在《生化危机2》登场之后，又在《生化危机3》的EPILOGUE画面以及《维罗尼卡》的《汉克报告书》中出现的原因。



在《生化危机2》的那段CG动画中出现的4名特殊工作部队队员到底哪一个是汉克？这个还是无法考证。因为就CG上看，那4名队员都没有生还的可能。但可以肯定的是，能够在“G怪物”的追击下幸存的人，除了有足够的运气，自身的实力也是非常重要的因素。在《生化危机3》汉克的EPILOGUE画面中，我们看到了这样的对话——汉克的同僚对他说：“又是你，死神，为什么每次从那地狱般的战场上回来的人总是你呢？”汉克的回答非常简单：“死神是不会惧怕地狱的。”——汉克的确拥有非常强的作战实力，也难怪汉克被同僚称为“死神”了。

就整个故事而言，汉克无疑是属于“恶人”那一边的，因为他听命于安布雷拉，甚至连《维罗尼卡》中在洛克福特岛上给克莱尔制造麻烦的暴君也都是他从安布雷拉的运输基地给运过来的。但如果挖掘细节部分，我们就会发现，其实汉克一直被安布雷拉蒙在鼓里，他只是一颗棋子而已。“G病毒”到底是什么？对于他来说也许只是一次任务的目标；送往洛克福特岛上的大型B.O.W.套囊里装的东西到底有多重要，以至于必须得让专门处理特殊事务的他们来运送？汉克也没有找到答案，他能够做的也只是在向阿尔弗雷德的报告中抱怨两句罢了。CAPCOM为什么会在《生化危机2》之后的作品中继续强调汉克的存在呢？相信理由只有一个，那就是汉克还将会在《生化危机》后面的作品中继续登场。至于汉克的再次登场会是何时，将以什么样的身分出现，我们也只能期待CAPCOM的早日公布了，只是不希望他成为安布雷拉的又一个牺牲品才好。



“LET ME LIVE”，系列的主题。

豆腐的秘密

“第四幸存者”是《生化危机2》给我们的一份额外的大礼，而“豆腐”则完全是CAPCOM的制作人员恶趣味的结果。“豆腐”这个“角色”在游戏初期就已经完成了，甚至比几名主角完成得还要早。“他”的作用就是用来测试游戏画面与角色是否会发生冲突，同时也是每名角色的“受攻击判定”的实验品。（“受攻击判定”指的就是当敌人发动攻击时，角色被判定为“受伤”的范围设定，比如里昂和雪莉尔的“受攻击判定”就肯定有区别。）换句话说，“豆腐”可称得上是《生化危机2》中每一名角色的“原型”，所有角色都是在“他”的基础上进行外型的修改而成的。在游戏制作结束之后，制作人员为了纪念“豆腐”作出的贡献，便将“他”保留在游戏中，作为游戏的隐藏奖励。比起“第四幸存者”，“豆腐模式”的难度可是一点也不低！虽然在移动速度和体力上比汉克稍胜一筹，但因为只有小刀一把，因此难度就可想而知了！



游戏机实战&3DM-SMV
www.plumbook.cn

追加报告

突然出现的怪物，又夺取了3位同事的生命！这东西好像全身的皮都被剥掉般，极为丑陋。它有着锋利的尖爪，但最可怕的是它竟然能够使用舌头来攻击！它那伸缩自如的舌头就好像一把刺刀，只是一下就贯穿了3位同事的心脏！它们的准确数量我们还没有搞清楚。我们将它们取名为“舔食者”，现在正在寻找对付这种怪物的方法。



令人印象深刻的怪物：舔食者

表关中，在警署一楼西侧长廊，当里昂／克莱尔调查一具无头警员尸体时，会因为从天花板上滴下鲜血而抬头向上看——不亚于“《生化危机》丧尸回头”的一幕便了出现在了里昂／克莱尔的眼前：一个浑身无皮的、有着长长的利爪的、大脑暴露在外的怪物拖着两米来长的舌头直“望”着你，接着更从天花板上直扑下来……这种被警员们称为“舔食者”（LICKER）的怪物可以说是直接导致警员们的突围行动失败的罪魁祸首！被它那锐利的舌头直接刺穿心脏而死的警员绝对不在少数。

舔食者有着非常有力的四肢，再配合手足上的利爪使得它能够非常轻易地扒在天花板上或墙壁外沿活动。舔食者没有视觉神经，因此它看不到任何东西。不过依照生物进化的规律，作为补偿，舔食者有着异常发达的听觉神经，对于周围的任何一点点小动静都有非常敏锐的反应：它会迅速竖起身体端坐在地，就像是眼镜蛇遇上敌人之后竖起身体那样。这样状态下的舔食者如果再次听到声音，就会毫不犹豫地向声音传来的方向扑去！

在进攻方面，舔食者能够让它的长舌在瞬间变得锐利而且坚硬，使之能够刺穿目标的身体。基于某种生物进化的原理，舔食者总是能够直接找到目标的要害之处，给予致命的一击！这也是为什么舔食者总是能够找准人类心脏的原因。除此之外，当舔食者与目标的距离比较远的时候，舔食者就会一跃而起挥起巨爪攻击目标！并且在落地之后也会接着俯身再用利爪继续攻击！（被许多玩家称之为“舔食者二连击”的就是这个了）威力之大，就算你的体力是绿色的“FINE”也会立刻变成暗黄色的“CAUTION”，换句话说，稍不留意就会被一击必杀！

舔食者并不喜欢独来独往，因此，数只舔食者集体行动也是比较常见的。这对于企图逃生的玩家来说，无疑就是噩梦了！使用普通的手枪几乎无法阻挡舔食者前进，能够一枪打翻舔食者的霰弹枪却有上子弹的硬直时间，一旦被两三只舔食者抓住机会形成“无限连”，你甚至连补血的机会都没有！在警署的艺术品仓库，两只舔食者冲破天窗从天而降的场面各位FAN一定还记忆犹新吧！就算是明知它们会扑下来，可到了天窗破碎的那一刻仍然会感到心惊肉跳呢。



舔食者到底是什么？它是怎么形成的呢？

从舔食者的形态上来看，它有着与人类基本相同的躯干及四肢，只不过有些异化罢了，但比例仍然没有太大变化，因此，我们可以得出一个基本的结论，那就是“舔食者是由人异变而来的”。的确，相对于其它种类的宿主，在宿主本身的进化程度上，人类是最高的，从某种意义上来说，这也是一个自然选择的结果。之所以这样说，是因为就舔食者本身而言，它经过了“优胜劣汰”这一大自然进化的铁律的考验。舔食者并不是直接由正常的人类进化（或者说是“异变”）而来，在舔食者异变之前的物种，是游荡在浣熊市大街上的恶灵——丧尸。

在本刊第56期介绍丧尸的文章中曾经说过，被t病毒感染的人类体内的新陈代谢的速度会加快，全身的组织会开始慢慢腐烂、老化，皮肤变得灰白而毫无血色，直至慢慢脱落，将肌肉组织暴露在外面。这时被感染的宿主会感到食欲的亢进，需要不断摄入食物才能满足身体迅速进行新陈代谢的要求。而当这个要求不能达到时，宿主的身体组织就会发生溃烂，散发出恶臭，脑容量已经接近于零，并且全身的骨头也因为身体负担过重而脆化，达到丧尸的“末期阶段”，最终不是倒在街头，就是被主角们一枪将头打爆。

然而，以上所述的是感染了t病毒的宿主在没有得到所需的养分的情况下的进化情况——当宿主有足够的养分作为补充的时候，情况就完全不同了：皮肤虽然会慢慢脱落，但肌肉组织会迅速成长，变得非常发达，此外，脑细胞死亡的现象也不会发生，取而代之的则是头盖骨的消失，将发达的脑部直接暴露在外面。由于脑部结构依然比较完整，因此，舔食者在受到攻击时仍然会感到“痛”，这也是为什么舔食者在中枪后会有些许停顿。但由于本身肉体的强健以及t病毒所带来的创口快速恢复的功能，舔食者会在短时间内迅速爬起来，继续对目标进行攻击。

至于舔食者身体的异化，起决定性因素的还是“优胜劣汰”这条铁律。看过了去年由大卫·杜楚尼主演的科幻电影《进化》（Evolution）的玩家应该不难理解这其中的含义：如果将受t病毒污染的浣熊市视为一个生态系统，那么，为了在形形色色的t病毒宿主的激烈竞争中生存下来，舔食者的始祖——丧尸就需要获得不断的进化，进化的基本条件就是获取足够的养分。一旦满足了这个条件，那么在t病毒的主导下的丧尸就会发生身体上的异变，或者称为“进化”，这个进化的速度当然不能以人类进化的速度来衡量，否则就会导致此物种（丧尸）的毁灭。通过一代又一代丧尸的不断进化，最终才出现舔食者这个比丧尸更加高级的物种。当然，舔食者也并不是这个进化的最终阶段，在《生化危机2》的研究所内，会发现一种双手已经异变成“镰刀”的深褐色舔食者，这种舔食者具有更高的攻击力及体力，毫无疑问，这种“舔食者的进化型”更加有利于争夺有限的养分资源，在自保的能力以及环境适应方面也更加完善。如果这种舔食者有足够的养分与时间，再进化下去会是什么样子真的是无法想象了。

通告

连载到这里，《生化危机2》的研究就告一段落。“《生化危机》迷你特辑”将暂时停止连载，进入休整期，再开时间未定。GOUKI会把注意力全部投向《生化危机0》，将在“前线狙击”中追踪报道《生化危机0》的方方面面，请诸位FANS密切留意——“最好的《生化危机》报道必属《游戏机实用技术》！”

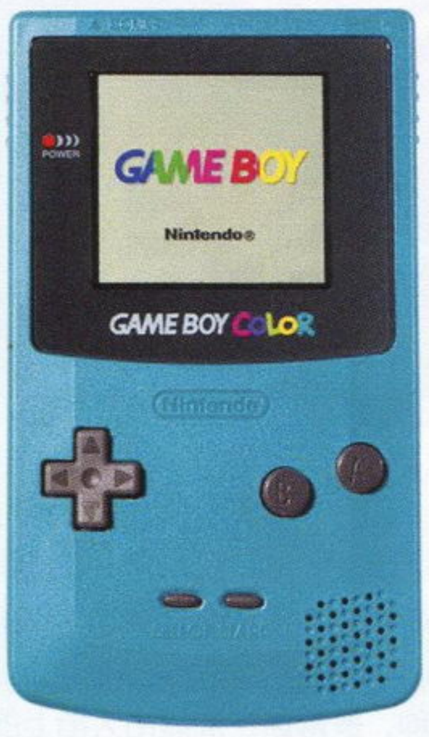


电梅杂志&3DM-9MV
www.plumbook.cn

文：特约撰搞人 DARKBABY

七八颗星天外：理想的痕迹

一 创造欲



1997年10月4日午后，日本石川县小松市的国道上发生了汽车追尾事故并引发了严重的交通堵塞。一个年过半百的男子走下自己的日产车想检查一下车体被碰擦后的损伤情况，就在这个时候斜刺里蹿出的一辆马自达越野车将他撞得飞出了数丈以外，那个人躺在血泊中，白色的风衣逐渐丧失了本来的颜色……

次日凌晨一颗充满了创造欲望的心脏永远停止了跳动，警察在整理他的遗物时发现了一叠被血污浸透的讲稿，讲稿名为“中小企业发展的出路——在不断创造中谋求生存”，死者原定于10月5日在京都立命馆大学举行的专场演讲由于意外永远也无法实现。当天日本各大媒体竞相报道了这起似乎很平常的交通事故，而在TV游戏领域内更是掀起了极大波澜。

1998年5月，SQUARE召开了参入WONDER SWAN的大型记者招待会，副社长铃木尚在一番例行公事的说明后忽然放下了手中的演讲稿动情地说道：“SQUARE发展至今的十数年历程中，横井军平先生给予了我们莫大的恩惠和提携，这次我们参入WS主机与其说是从商业角度考虑，还不如说是为了回报过去的恩惠！”1999年12月16日，由BANDAI负责发行的16位携带主机WONDER SWAN正式发售，这个倾注了横井军平全部心力的作品向自己过去创造的神话——任天堂GAMEBOY发起了挑战，虽然最终因发行商的无能导致了衰亡的局面，但这个“神奇天鹅”却着实改变了携带用主机的发展进程。（笔者注：近日SQUARE大举参入GBA，比对铃木尚在1998年时的慷慨陈词，只能接受一个残酷的现实：商业社会根本就毫无信义道德可言！）

1965年横井军平进入了任天堂骨牌公司，在之前的一年多时间里他辗转就职于夏普等数家大小企业，因为不能接受陈腐条例的束缚而一再跳槽，任天堂从管理人员到工人都是清一色的年轻人，横井觉得宽松的工作环境很适合他，便决定长久地呆下去，他主要负责扑克牌流水线的维护保养工作。某天横井在工休时利用废弃材料制作了一套奇特的装置：按动按钮后可以自由伸缩的机械弹簧手臂。出其不意间绝对能让人大吃一惊。横井在工厂内得意地向同事们演示着这个新玩具，装置忽然发生了故障，顶端的拳套部分在外力作用下急速飞出正好打在一个匆匆穿过走道的中年人身上，当大家看清楚那人是社长山内溥时，都吓得不敢作声。

山内拣起那个打中他的古怪东西反复审视了一番，随即平静地询问横井军平：“你叫什么名字？担任什么职务？”

横井军平早就听同事说过社长过去那些铁面无情的事情，他竭力控制着自己的情绪：“横井军平，流水线维护保养工。”

“下班后到我办公室来！”山内溥拿着横井的发明径自转身离去了。

横井军平走进了社长办公室，在山内溥鹰隼一般锐利目光的盯视下着实有些惴惴不安。山内的脸上掠过一丝难以觉察的笑意，他对横井说：“你的发明创造很有意思，但是我希望你的发明不局限于个人的娱乐，而是能够让它成为一种让大众所接受的‘伟大’商品！”横井拿着弹簧装置离开了办公室，几天以后他兴冲冲地带着改进后的装置去见社长，装置的构造设计更加合理安全，在材料使用上也趋于轻巧柔韧。山内溥像小孩子似的咔哒咔哒摆弄了几十遍，这次再也没有发生令人尴尬的机械故障，他立即叫来负责工厂生产的今西弘史让他火速投入批量生产。通过电视广告的大力宣传，横井军平的这个名为“超级怪手”的玩具大受欢迎，半年就销售了120万个以上，成为任天堂该年度最成功的产品。山内溥专门设立了任天堂第一开发部，由横井带领一批年轻人专门从事新产品的研发，十几年间横井军平亲自组织发明了诸如超级潜望镜、爱情测量仪等一百多种新产品，其创造活力令同事赞叹不已，而他本人也认为这段能够自由发挥自己想象力的岁月是最值得珍藏的。

横井曾经说过：“‘制作世界最初的发明’就是我的创造哲学，在不断的竞争和挑战中充分体现自我！”



任天堂32位机VIRTUAL BOY，概念前卫但并不被市场接受。

70年代中期横井军平开始负责任天堂的电子游戏事业，这给予了他更广阔的创造空间，从TVGAME15到GAMEBOY的这个时间段完全可以看作任天堂游戏产品由萌芽转向完全成熟的发展进程，无论是十字键的设计还是GAME&WATCH软件的制作，横井军平的设计思想都影响了任天堂乃至整个日本游戏业界。十字键是当时针对街机摇杆和电脑鼠标进行差别化设计的革命产品，充分体现了任天堂产品一贯的简便、耐用、轻巧、合理的特点，即使到了128位时代十字键仍然作为手柄的标准设计而存在。横井为GAME&WATCH专门设计的《救火队》被美国IGN选入20世纪名作TOP100，这个游戏的具体玩法是两个消防员抬着绳网不断承接着从着火的大楼里跳下来的居民，跳下的居民高度不一且速度各异，这就要求玩家的注意力要高度集中。虽然从现在的眼光看来《救火队》的画面简直不堪入目，但却已经包含了现代动作游戏的所有基本要素，通过对操作系统的微妙调整而让趣味性发挥到极致也成为任天堂一以贯之的游戏制作理念。在电子游戏产业数十年历史中类似横井军平那样对软硬件两方都作出巨大贡献的人实在是绝无仅有。

1996年8月15日横井军平以承担VR BOY失败的责任为由从工作三十多年的任天堂退职，当天引发任天堂股票的恐慌性抛售。次月横井于京都自行设立了会社COTO，COTO自行制作贩卖GAME&WATCH式的携带游戏取得了不错的销售成绩，另一方面横井和BANDAI共同研发WONDER SWAN准备向GB系统独占的携带主机市场挑战，WS继承发扬了过去制作GAMEBOY时所有的设计思想：轻巧、省电和高性能。只不过意外身亡使他没有能亲眼目睹WS的诞生，一切荣辱悲欢皆成云烟。不过横井军平的名字并没有被世人遗忘，2002年初高票入选美国GAMESPY游戏史上最具影响力30人之林。

横井军平离开任天堂的真实原因是什么呢？我们完全可以把这个事件视为是TV游戏产业正规化的必然结果。横井天生具有艺术家式的旺盛创造欲，这样的一些人在TV游戏产业的萌芽时期作出了杰出贡献，但当诸如任天堂等成为上市企业后必然更多顾及产品利润回报、股东利益等客观因素，可提供给那些艺术家自由创作的空间就日益狭窄。另外在创业之初横井经常逾越上司直接向社长山内溥陈述意见，在任天堂社内具有独特的优越感，企业规模扩大后这种特殊待遇的逐渐消失令他产生强烈的失落感。日本业界评论家平林久和曾经这样剖析横井离职事件：“过去的游戏产业往往一两个人的会社就能够独力完成一个个性化的游戏产品，但随着时代的变迁这个产业将日趋规模化，依然存有手工作坊意识的人将被迫退出这个舞台……”

横井军平在最后一次接受《日经新闻》采访时如此阐述自己对任天堂的见解：“最初山内社长以短、小、轻、薄的思想来指导我们不断发明独特的产品，私以为莫大荣幸。如今之任天堂，过于追求豪华正大而完全脱离了以往的初衷，仰赖单一产品的巨大利润必然会使得企业逐步丧失创造活力。为了追求过去的本质，是我离开任天堂的真实理由！”（注：所谓豪华正大是指当时任天堂全力推出的新主机NINTENDO64，从近期山内溥再次提倡“短、小、轻、薄”的理论，我们不得不钦佩横井的先见之明）

横井军平的悲剧生涯，为其与生俱来的艺术家气质与现实的商业社会剧烈冲突的必然结果。（横井亡故当初有日本报章称任天堂蓄意制造了这起意外交通事故，后经调查纯系无稽之谈。）



各类主机手柄的大合照，可以看到它们都无一例外地使用到了十字键。

www.plumbook.cn

二 玩家

很多游戏玩家都有过一个美好的梦想——自己制作一款获得大众认可的伟大游戏。确实有这么一个玩家通过不懈的努力实现了梦想，甚至因此彻底改变了电子游戏产业的发展轨迹，他就是著名的《口袋妖怪》制作者田尻智。

田尻智中学时代家住东京都町田市，1978年TAITO的街机游戏《太空侵略者》推出后引发了流行风潮，田尻智也在此时狂热地迷恋上了电子游戏，为了《太空侵略者》他整整逃学了一个月，结果他取得了该游戏的最好成绩，在当地的街机房独占鳌头。当时他最大的梦想就是能够在家里玩到这个游戏，高一暑假结束时利用四处打工的酬劳和平时积蓄共20万日元购买了一台电脑，经过半年多发奋钻研BASIC语言，他居然奇迹般地把《太空侵略者》原汁原味地克隆成功。1983年进入东京都高等工业专科学校后，田尻智对电子游戏的狂热日益高涨，有感于当时市面上没有一本介绍电子游戏的专门杂志，他决定自己创办一本同人志，名字就叫《GAME FREAK》。

《GAME FREAK》的创刊号仅打印了20本，主要在田尻智的同学和友人间传播，大家对该同人志的一致赞赏促使他再接再厉。第二部同人志封面打出了“《铁板阵》1000万点的解法”的醒目字样，田尻智对当时最流行的街机游戏《铁板阵》进行了彻底攻略，不仅如此他还根据自己的理解对制作人的制作意图和世界观构想做了详尽解析。这部同人志在当时引起了不小的轰动，印刷量居然突破了一万份，田尻智也成了有名的游戏达人。《铁板阵》的发行厂商NAMCO社长中村雅哉对此非常震怒，召见制作人远藤雅伸斥责他不应该泄露企业机密。远藤对此深感惶恐，但这个“《铁板阵》1000万点的解法”的详尽准确程度也着实令他吃惊。NAMCO很快召开了记者招待会并同时在报纸上刊登有关内容，远藤雅伸公开声明同人志《GAME FREAK》上所谓《铁板阵》的有关论述完全是捏造。于是田尻智一夜之间成了人人唾弃的“欺诈者”，为了躲避人们的谴责谩骂，田尻玩街机只能到离家很远的新宿去。





数月后的某日，田尻智一个人在街机房的阴暗角落里打发着寂寞，一个穿着风衣的戴眼镜男子默默站在他身后注视了很久。当田尻把某射击游戏完美通关后，那个陌生男子走上前来和他握手并主动自我介绍：“我就是远藤雅伸。”当时田尻智紧握着远藤的手激动得半晌说不出话来，后来在他的著作《パックランドでつかまえて》一书中把这次会面自诩为“历史性的握手”。^_^原来远藤雅伸在经过详细查访后获知《GAME FREAK》上登载的内容完全出自作者本人的心得感悟，不禁对田尻智产生了惺惺相惜之情。两个人亲切交流了对游戏的看法，事后远藤还在公众场合与田尻智合影留念，使得其不良声誉顿时彻底改变。

1989年田尻智专科毕业后决定进入TV游戏业界，他独自设立了会社GAME FREAK，当年开发了动作游戏《クインティ》并由NAMCO负责发行。在远藤雅伸等业界名人的引荐下又认识了任天堂第一开发本部长横井军平，协同参与GB软件的开发。《口袋妖怪》的构想始于1990年，田尻智想制作一款让广大儿童接受的游戏，联想到自己幼年时捕捉昆虫和垂钓青蛙的往事，决定以具有丰富个性的动物角色作为游戏的主角。横井军平也提供给他相当有价值的建议：“携带用游戏机的表现力肯定不能和家用机相抗衡，但是其便携性和通信机能等优势却是独特的长处，如果能够制作出一款能让玩家相互交流协作的游戏必然会大获成功。”这样一个8Mb的游戏田尻智前后制作了近六年，其中光系统调整就花了约一年半，他在设计时特意做了巧妙的构想，部分强力口袋妖怪的进化需要两台主机进行数据交换才能成功，其相乘的商业效果不言而喻。在1995年初期开发收尾时宫本茂又向他提出：“如果用怪物出现几率的细微调整来制作多个版本会使得趣味性和商品价值都得到提高。”田尻智认为这个建议相当重要，便重新对《口袋妖怪》做了调整，这个游戏最初以红、绿两个版本发售，初期出货约30万套。



1996年初GAMEBOY的凄惨不是现在沐浴GBA无限荣光的玩家们可以想象的，硬件周销量不到3000且软件发售表上仅剩下4款游戏，任天堂对《口袋妖怪》并没有着意宣传，甚至田尻本人认为初期出货能卖完已经上上大吉。上天注定了《口袋妖怪》的成功，这款丝毫不显山露水的游戏面世后逐步获得了玩家的认同，《FAMI通》的渡边美纪等编辑也为之大力鼓吹，通过口耳相传的直接宣传效应逐步加热，其间BANDAI《宠物蛋》掀起的宠物热彻底激发了该作品的潜在内涵。1997年3月当人们发现《口袋妖怪 红·绿》依然牢牢盘踞在软件销售TOP30内时才惊奇地发现一款百万大作已经悄悄诞生，任天堂的新型掌机GAMEBOY POCKET也随之一路狂飙。随后的1997、1998年度，《口袋妖怪》的销量反而一年胜过一年，这在游戏史上也是绝无仅有的事例，《口袋妖怪 红·绿·黄》三个版本日本销量累计突破了1000万套成为日本本土历史上最成功的电子游戏。玩家田尻智一跃成为世界著名的游戏制作人，他创造的《口袋妖怪》奇迹很大程度改写了游戏发展的轨迹，任天堂因这个游戏获得了宝贵的喘息蓄力时间，最后奋力反击而与索尼等形成鼎足之势。

从玩家到著名游戏制作人，田尻智是时代的幸运儿，能够得到横井军平、宫本茂两代宗师大力提携实属难得之机缘，但是成功与他自身对游戏本质的透彻洞察力也密不可分。

三 莫斯科的决断

“我发誓，以后我再也不到这个鬼地方来！”

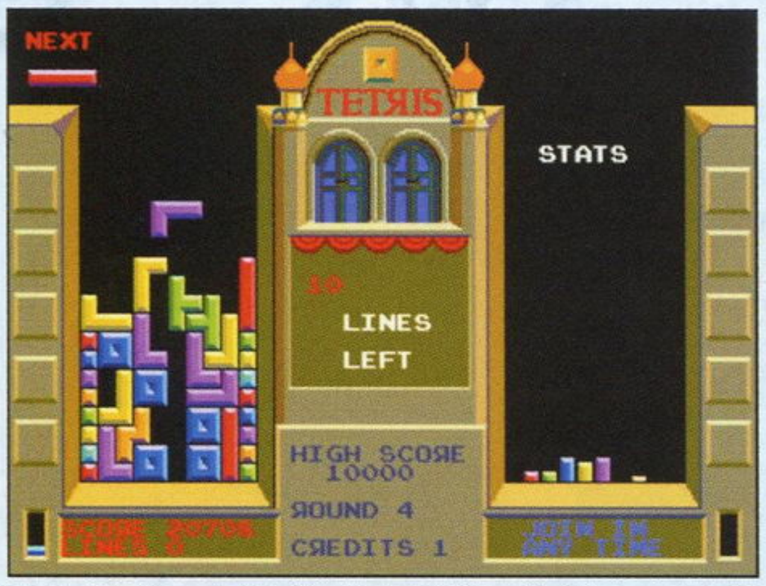
1989年3月，苏联首都莫斯科红场附近的高级宾馆里，古老的供暖设施有气无力地工作着聊以应景。荒川实的身上包裹着厚厚的毛毯以抵御来自西伯利亚的苦寒，虽然他曾在加拿大温哥华工作过3年，但是莫斯科的漫漫寒夜仍然让他难熬。

同行的美国任天堂御用大律师霍华德·林肯（后就任北美任天堂主席）已经患了轻微感冒，他恹恹地回答道：“是啊！那个东西一到手我们就立即回家。”

他们此次莫斯科秘密旅行的目的是一款游戏的发行权，《TETRIS》是莫斯科国家科研所的阿历克西斯·帕契诺夫开发的自娱小游戏，帕契诺夫偶然从魔方的排列组合数学原理获得启发，利用数种立体图形堆砌成方块，这个游戏最大的优点就是规则简单极容易上手。《TETRIS》制作完成后，很快就成为国家科研所所有电脑中的必备节目。好事的电脑专家维迪·基拉西莫夫又将之修改成与IBM-PC兼容的进化版本，《TETRIS》又马上形成了席卷全球的流行风暴，值得一提的是维迪·基拉西莫夫当时年仅16岁。在西方的游戏市场《TETRIS》的街机、PC、TV发行权分别被世嘉、麦斯威尔资讯、TENGEN等三家所瓜分（TENGEN的前身为美国NAMCO，后独立，与现在的TECMO有极大关联），当时荒川实正筹划GAMEBOY在北美上市的计划，他敏锐地发现这个被戏称为“俄罗斯方块”的游戏与具备通信对战机能的GB简直是天造地设的一对。霍华德·林肯也通过周密调查发现世嘉等的合同都存在着极大漏洞，鉴于麦斯威尔资讯总裁罗伯特·麦斯威尔与苏联政要的亲密关系，两人决定立即赶往莫斯科解决这个事情。

当时的苏联正处在政权崩溃的末期，部门间的扯皮非常严重，荒川两人奔波多日都不得要领，同

www.plumbook.cn



时应罗伯特·麦斯威尔敦促苏联元首戈尔巴乔夫将插手这桩生意的风声也传了出来。一个漫长的不眠寒夜，两人相对枯坐着，荒川实忽然若有所思地对林肯说："我们不能再耽搁了，必须用对手想不到的高价把那个东西弄到手！"

林肯问道："你准备出什么价钱？"

荒川实稍微停顿了一下，回答道："9000万美元，世嘉和TENGEN他们绝对不会意识到《TETRIS》的潜在价值，我相信未来回报会远远超过这个价格！"

见多识广的林肯也被这个惊人的天价吓了一跳，但是他了解荒川的为人秉性，两人就合同的条文做了最后的修订。果然，由于9000万的天价远超莫斯科国家科研所方面的心理价位，合同很快就顺利拟订成功。数天后当戈尔巴乔夫企图干预此事时，当他听科研所领导汇报了具体交易金额后也就不再作声，因为这个即将倾覆的国家的领导人想不出任何借口让手下废弃原合同去接受另外一个出价仅150万美元的合同，再说如此巨额的外汇收入对水深火热中的苏联经济也大有助益。任天堂获得《TETRIS》版权契约金的具体数额长期以来就是一大业界谜团，世嘉等对手猜测在300～500万美元之间，荒川等以沉默来嘲笑对手的鼠目寸光，直到2001年阿历克西斯·帕契诺夫加盟微软并出版自传时人们才彻底了解到当时荒川实雷厉风行的作风。

《TETRIS》果然没有辜负荒川实的的期望，光GB的版本全球就销售了4300万套之多，对硬件的推动效果更是有目共睹，其任天堂创造的利益何止契约金的十倍。世嘉前社长中山隼雄在获悉《TETRIS》契约旁落后顿足捶胸地悲叹："我们距离胜利仅仅一步之遥。"

荒川实是个具有冒险性格的高明企业家，但正由于其大胆泼辣的作风使得其岳父山内溥最后放弃了这个外界呼声最高的总裁人选，转而选用行事稳健的岩田聪作为任天堂新接班人。（荒川实与久多良木健存在着太多相似之处，果敢而不畏艰险，另外他们自身虽然几乎不玩电子游戏却丝毫不影响对这个行业的洞察力，山内溥的选择是否英明还有待历史验证。）

四 生活与游戏



《MOTHER 2》的角色深入人心。

从1989年的3月开始日本各大电视台在黄金时段滚动播放了一个另类的广告：一个小男孩憧憬着外界的新鲜事物而经常四处游荡，母亲气恼之下拿起竹扫帚对其小PP施以惩戒（笔者注：PP者，屁股是也，因其不雅姑隐之^-^b），母子两人夸张的演技给人留下了深刻印象。起初观众以为这是个反对家庭暴力的公益广告，后来才知道是任天堂为一款名为《MOTHER》的RPG做的宣传，"任天堂"、"MOTHER"、"RPG"等关键词深深映在人们的脑海里，所以当1989年7月27日任天堂最初的RPG FC版《MOTHER》发售时获得了惊人的反响。

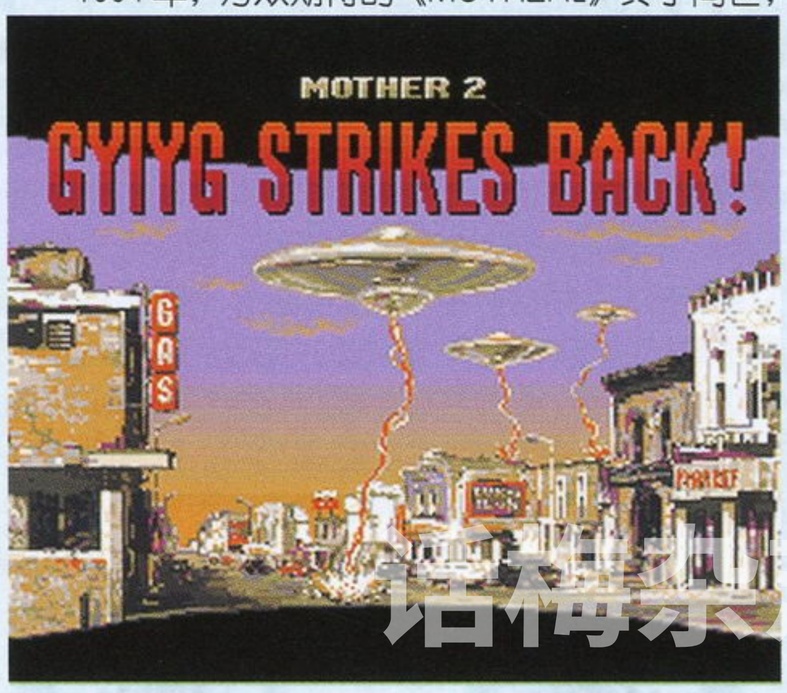
这个广告的创作人就是系井重里。系井重里的生活可谓极其绚烂多彩，年轻时凭借甜言蜜语与名演员樋口可奈子结为夫妇，他创作的小说《不思议、大好き》、《おいしい生活》成为畅销书籍，系井还长期客串担任NHK电视台"幕府的埋藏金"综艺节目的主持人。至于他的兴趣爱好更是广泛，他曾经取得强手棋游戏世界大赛第八名的成绩并担任日本强手棋爱好者协会会长，此外钓鱼、上网、游戏等也是他的强项。系井重里与任天堂的合作纯属偶然，1988年初系井为自己开办的广告事务所的业务前往一家名为"一休哥"的大型电玩专卖店联系业务，店堂正中的电视里正播放着任天堂最新大作《超级马里奥3》的广告，出于本职爱好他驻足欣赏了很久，对任天堂他本来毫不了解，在向店员打听了以后对这家神秘的京都企业产生了浓厚兴趣，在试玩了《超级马里奥3》后，他对那个名叫宫本茂的制作人非常钦佩，认为这是个非常懂得娱乐本质的人。系井重里决定前往任天堂考察一番。

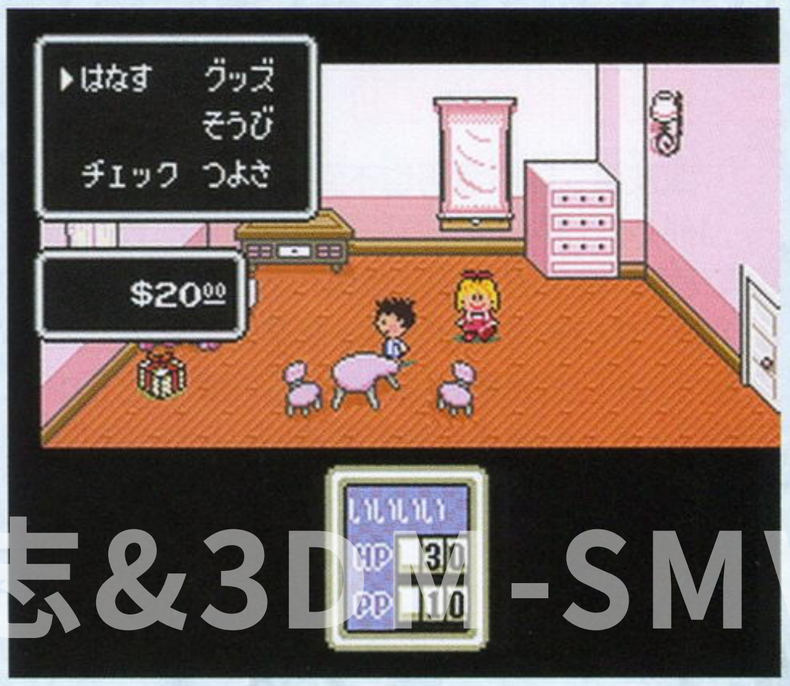
不速之客不请自来，负责接待的是宫本茂和横井军平，两人很快就被系井重里夸张的肢体动作和富有煽动性的言辞所打动，顿生一见如故的感觉，两人立即把系井引荐给社长山内溥。山内溥最初对系井重里的夸夸其谈不感兴趣，但是当涉及山内嗜好的围棋、钓鱼等爱好时气氛逐渐融洽。共进午餐时系井对山内剖析任天堂游戏广告的长处和短处，他认为任天堂游戏广告能够让玩家非常直观地了解到游戏真正的趣味点，但是在表现手法上过于硬派，对类似家庭主妇等边缘消费者缺乏吸引力。一番精辟透彻的言语令山内溥肃然起敬，从此两人结为莫逆之交。不久系井重里又揣着自己撰写的剧本来访，山内等阅读后觉得非常有新意，决定把这个名为《MOTHER》的剧本投入开发。MOTHER具有两重含义，一指母亲，引申则为人类的诞生地地球。系井重里把游戏和现实生活进行了有机融合，故事的时代背景就定位在1988年，讲述在美国一群求知欲旺盛的孩子为了探明周围发生的诸如UFO等奇异事件出门旅行的故事。所有的地名和风俗都按照真实环境来设定，人物间的对话也力求口语化，给人记忆深刻的细节设定是存储记录时居然是给父亲打电话，记录时主人公的喃喃细语犹如一篇真实的生活日记。这是一款风格和理念完全摆脱DQ束缚的划时代杰作，而系井重里亲自设计的电视广告更起到了推波助澜的效果。（个人非常期望《MOTHER》能在NGC复刻，画面效果增强并加入语音，其震撼力绝对不会低于当年。）

1994年，万众期待的《MOTHER2》终于问世，这次由著名青年影星木村拓哉主演的广告再次大获成功，这个广告甚至被日本广告专业协会评选为20世纪最佳游戏广告。

在休闲屋中兄弟两人正对坐着喝着饮料，听到周围的人议论纷纷，木村拓哉饰演的哥哥问道："他们在说什么啊？"弟弟正用吸管用力吮吸着，含糊地回答："MOTHER2！！"兄又懵懂地追问："MOTHER2是什么？"这个时候弟弟终于抬起头来，挠着头皮喃喃说道："MOTHER2是什么啊？"这个看似平常实则暗藏玄机的广告很快传遍了街头巷尾。《MOTHER2》被赞誉为任天堂哲学思想的样板，系统上基本延续了前作的风格，剧本中有机融入了环保和外星人等社会性话题，类似自行车、投币电话等细节设定都相当具有生活气息。在HAL研究所的全面提携下本作的音乐和图像水准也有了质的飞跃。本作的最终BOSS基卡被称为史上最愚蠢最虚弱的关底，系井重里用暗喻的手法对世界上某些色厉内荏却妄图称王称霸的势力进行了无情的鞭挞和嘲弄。

由于商业的原因，系井重里策划中的《华尔街》、《卷心菜》、《MOTHER3》等备受关注的N64游戏先后夭折，这成了任天堂拥趸们心中永远的痛。十多年来，系井重里所谓生活与游戏结合的思想对任天堂产生了重大影响，任天堂的广告宣传手法在消费者心目中一向以健康清新而著称。当我们今日记忆起诸如"GAMEBOY"、"NINTENDO64"这些琅琅上口的名字时，脑海中是否会浮现出那个懂得生活情趣的浪子呢？





诺梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

五 荣耀与磨难

“如果亲手制作的游戏能够给大家带来欢乐，这就是对我个人莫大的褒奖。”这就是现年42岁的任天堂新任社长岩田聪的心声。

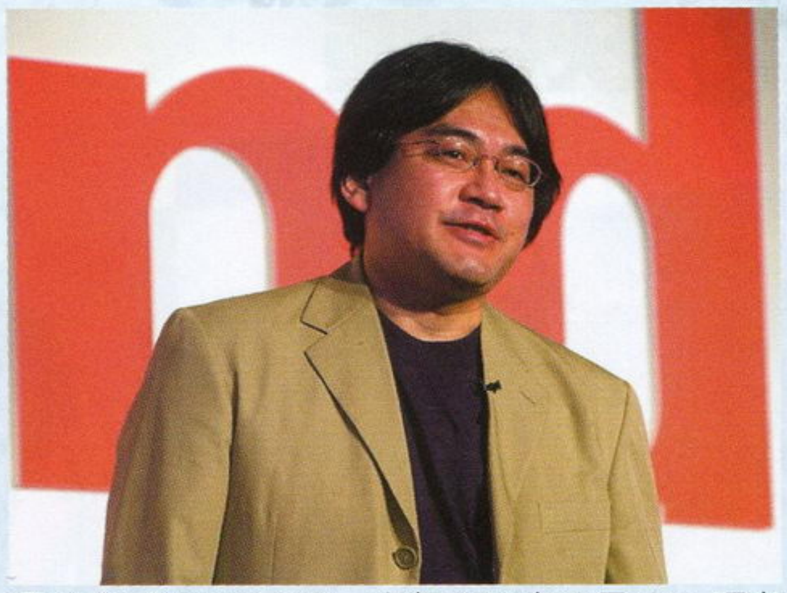
岩田聪诞生于北海道札幌市一个自民党议员家庭，小时候的爱好就是阅读百科全书，因此在中学时代就有“无所不知的岩田”的美誉。早在高中时他就用暑期打工积蓄的钱购买了电脑自行试作游戏，1982年从东京工业大学情报工学系毕业后在某商场底楼的电脑室中邂逅了HAL研究所的社长谷村正仁，出于个人爱好岩田毅然放弃了去索尼等大企业就职的机会而加入了最初全社员工仅10人的HAL。岩田聪的第一个作品就是协助任天堂开发的FC版《高尔夫》，并取得了百万以上的销量，从现在角度看这部初试啼音的作品虽然构图简洁却完全展现了高尔夫游戏的真实感觉，该游戏的色彩搭配和背景效果音都已经凸显了HAL研究所出品游戏轻松明快的风格。1984年推出的《打气球》完全由岩田聪主持制作，该作品显示他对游戏理念的感悟渐入佳境，虽然在追求完美的操作感和简明的系统等两点与任天堂不谋而合，但在营造气氛的技巧上岩田有其独擅之功，他懂得用细微的噱头来提升玩家的兴趣，在难度的控制上更是恰到好处。在当时硬派游戏风行的大趋势下，岩田聪明智地提倡人性化的娱乐方式从而确立了HAL研究所与众不同的风格，他因为出色的成绩被社长提拔为取缔役。



(C)2001 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.
Characters (C)Nintendo/HAL Laboratory,Inc.
Creatures Inc./GAME FREAK inc./APE inc.

1992年秋，HAL研究所社长谷村正仁盲目将大量资金用于证券、地产等投资结果负债达20多亿日元，会社处于破产的绝境。岩田聪想到了一直以来亲密合作的任天堂，只身前往京都求见山内溥。他向山内说明了HAL此刻的处境并阐述本会社的潜在实力。山内溥一直以来就对HAL研究所这个合作伙伴非常满意，听了岩田的娓娓叙述后对这个白皙微胖的青年人也产生了浓厚兴趣。山内溥同意注资挽救HAL，但附带条件是让岩田聪就任社长以主持企业再建工作，谷村正仁本人也早属意于岩田，于是1993年33岁的岩田聪成为了背负着数十亿巨额债务的新社长。

接任社长后岩田聪导入了彻底的成果主义，在资金和人力的调配上力求发挥最大实效。为了激励士气岩田连续数月和每个职员亲切交流，对所有员工的潜在能力和性格都有了直观的了解。岩田聪截然不同于其他经营者，在企业逆境时的举措是大力提倡“快乐工作”的模式，员工可以在早9点到晚9点的时间段里自由安排工作时间，岩田还鼓励员工多接触游戏以外的娱乐活动，他认为只有保持快活的心态才能最大限度发挥个人潜能。虽然在各方面开源节流，但用于员工研修和休假的支出始终没有削减，正因此HAL研究所始终保持着旺盛的士气，外人很难想象这居然是一家负债累累的企业。ACT名作《星之卡比》就诞生在那个危难时期，在角色设计上岩田聪力求迎合儿童和女性的口味，主角卡比面团一般可爱的形象固然让人一见倾心，那些怪物的造型设计也个性十足。在系统设计上也追求操作简易流畅，卡比初始的能力只有跳跃、踩踏，当吞噬了怪物后就能获得对方的特技，在设计思路上模仿《超级马里奥》却又有自家特色。初代的《星之卡比》是GB主机早期屈指可数的ACT原创佳作，销量约170万套，岩田聪就任社长后第一年的业绩就达到了销售额22亿日元、纯利润8亿日元。1994年应任天堂邀请HAL研究所协助在技术上遇到重大障碍的系井重里事务所开发了SFC著名RPG《MOTHER2》，次年1995年3月HAL研究所就凭自己的力量完全偿还了向任天堂借贷的二十多亿日元债务重新崛起。



进入N64时代，在山内溥力邀下岩田聪开始全面介入任天堂的经营事务，任天堂北美新软件开发部门NST设立后岩田几乎每月飞机往返奔波于日美两地负责软件开发监督工作。他还注重对新生力量的培养提携，格斗大作《任天堂全明星大乱斗》的制作人樱井政博就是岩田从新社员中破格提拔的。2000年6月经山内溥与谷村正仁交涉后，岩田聪交卸原在HAL研究所担任的职务正式就任任天堂取缔役经营企画室长，统括任天堂游戏事业的战略规划工作。

2002年5月24日，山内溥宣布退休并决定让岩田聪继任社长从而结束了山内家对任天堂历经三代的家族统治。年方42岁、入社经历仅两年就担任社长——这在日本企业是罕有先例的，山内溥之所以器重岩田聪是因为他性格沉稳务实，更重要的是有过从逆境中重新崛起的宝贵经验，另外本身是著名游戏制作人出身的岩田聪在对游戏本质的理解程度也非荒川实等可以比拟。从目前来看，任天堂确实给人以耳目一新的感觉，岩田聪的经营手腕相当灵活，从近期与7-11集团结成销售同盟及SQUARE重返任天堂阵营等重大举措都能看到此君不凡之处！

荣耀与磨难都是一种宝贵的精神财富，得失进退间足以把握时代之契机。

余话：

凭一己之力创造时代——这样的事情只存在于虚无飘渺的神话传说中。

任天堂并不仅仅只有山内溥或者宫本茂，众多英才为理想付出的辛勤汗水堆积成了今日之任天堂。同理，游戏业界也并不仅仅是任天堂一家所缔造，众多大小游戏厂商的共同努力才奠定了今日之游戏业界。

从过去的草创时期到现在的规模化、集团化，类似横井军平这样的一些人经历了理想与现实的考验，有些人从此黯然淡出，更多的人以各种妥协方式留了下来，时代的齿轮不可逆转地推动着TV游戏产业向更广阔的领域发展。各色人才为了自身理想进退离合的事情每天都在发生，也正因此我们的世界才更加绚烂多彩。任天堂虽然有横井军平、本乡好尾等离社他行，但是有更多诸如樱井政博、阪本贺勇那样的杰出新人不断加入，保持旺盛的新陈代谢才是促进企业内部发展的动力源泉。

追忆是一种美德，但过去的辉煌不能代表未来的成功，无论任天堂还是其他的游戏厂商都必须面对现实，正如横井军平所说的那样：“只有不断革新创造才是社会发展的原动力！”

本人构想的任天堂系列三部曲到此已经告一段落，希望读者对这个游戏厂商能有直观的认识，任天堂不是神更不是什么救世主，但其为TV游戏产业作出的巨大贡献不容抹杀！山内溥和他的理念有很大程度的局限性，也束缚了任天堂的进一步发展，我们现在看到的是一个在产业浪潮中奋力搏击以求自我革命的任天堂。不管怎么说历史已经翻过沉重的这一页，未来会怎么样没有人可以预言……

因爱之，故记之。

www.plumbook.cn

文：D·S

PS2	TAITO	ACT	1人
	预定2002年8月1日发售		170KB
DVD-ROM	–		6800日元

COMBAT QUEEN 战斗女王



最近一直没有什么游戏作品推出的游戏厂商TAITO，日前在PS2上推出了一款由当今日本的人气美少女担任主角的AVG游戏。由于属于真人美少女加科幻电影题材，因此在特摄片大行其道的日本还是相当有吸引力的，配合动作AVG类型游戏的玩法，加上两种不同的战斗模式，相信游戏的趣味性和刺激性都是有一定水准的。

地球的存亡落在5位美少女的肩上，ANDROID人形机械人部队挺身而出！

游戏的故事中描述了ANDROID（人形机械人）美少女们与企图侵略地球的怪虫机械人展开的一场激烈的大战。游戏的流程与真实电影的表现手法没有什么太大的差别。达成特定的条件之后，怪虫机械人就会出现，与它们交火之后便会转变为MOVIE射击或3D射击的模式，将怪虫机械人全部消灭之后剧情才能继续发展。



▲在此战斗模式中，玩家会操纵以3D多边形技术制作的女主角消灭怪虫机械人。



▼在真实的MOVIE影像画面中出现了怪虫机械人。可以使用主观视点瞄准敌人，利用身上装备的武器攻击。

SPECIAL MOVIE

游戏中把怪虫机械人消灭之后会得到评价的分数，当成绩达到一定水平以上时，就能够看到参与演出的美少女们的特殊精彩影片。每一关都隐藏着一段精彩的影片，合计21段影片。



◀想看特殊的精彩影片的话，就是要看玩家的射击技术是否过硬了。

▶凭借游戏厂商TAITO多年以来制作游戏的经验，游戏的整体完成度还是能够令人满意的。





◀画面中的红色能量槽全部耗尽的话就GAME OVER了。

日本人气美少女在这里集结，游戏中的魅力凝聚点！

周防玲子（饰演：今日子）



在前领袖贵子牺牲之后，今日子成为余下4名队员的领导者。在路途中遇上人类薰，从而渐渐知道自己身上隐藏着的秘密。

大谷光保（饰演：凉子）



5人中惟一的人类，虽然身为科学家，然而得到了上司的指示成为人形机械人小队中的一员，与怪虫们展开激战。

三津谷叶子（饰演：莉娜）



性格稳重，拥有与真纪完全相反的头脑派女性。可是在最终战斗结束之后，她身上产生的变化就连导演都估计不到。

小池荣子（饰演：真纪）



5人中战斗力最强的人形机械人。为了保护同伴们的安全，即使牺牲自己也在所不惜，绝对是值得信赖的同伴。

曲山惠里（饰演：贵子）



5人小队中具有领导才能的角色。因凉子的关系而暴露人形机械人的弱点，在旅程前半段中不能起动，处于半瘫痪状态。

水川あさみ（饰演：谜之少女）



来自水世界的谜之美少女，见到怪虫机械人就会因恐惧而发狂。有关她的一切还需要到游戏中去了解。

www.plumbook.cn

文：D·S

MOBILE SUIT GUNDAM

机动战士高达战记

LOST WAR CHRONICLES

史上最强的高达动作游戏降临，为玩家展现凝重而真实的“一年战争”！

PS2	BANDAI	ACT	1～2人
	2002年8月1日发售		363KB
DVD-ROM	–		6800日元



《机动战士高达战记》是暑假期间难得一见的经典游戏，它完全忠实再现了高达历史上最波澜壮阔的“一年战争”中的各大著名战役，并以另类的视角突出玩家自己所扮演角色的个性，不再生活在阿姆罗、夏亚等NT机师的阴影之中。因为去年年底由CAPCOM制作，BANDAI发行的《机动战士高达 连邦对吉翁DX》受到了空前热烈的欢迎，因此今年BANDAI趁热打铁，推出了无论是在系统上还是在画面上都胜过《DX》的高达动作游戏新作《机动战士高达战记》！



该游戏以类似《吉翁前线》中的3人小队为一个作战单位，以完成每一关的任务为核心而构成游戏主干，而游戏中的登场角色囊括了《机动战士高达0079》直至《机动战士高达0083》中的主要人物，同时出场机体也是经过精挑细选的，数量超过30部，绝对值得玩家一玩再玩。游戏模式虽然种类不多，但内容还算比较充实，可以保证玩家的游戏时间。

下面，就让我们以高达机师新手的身分加入这个游戏中，一起体会《机动战士高达战记》带给我们的冲击吧！

机动战士高达机师必修课



画面解说

1.时间显示：完成任务的剩余时间。

2.机体雷达：橙色点和淡黄色点分别表示敌方机动战士和防御作战单位；蓝色点和绿色点分别表示僚机和己方增援作战单位。

3.机体HP：自机的HP剩余量。

4.R-WING：右翼MS的HP剩余量。

5.L-WING：左翼MS的HP剩余量。

6.SP：特殊武器的使用次数，用完之后需要花费时间补充弹药或能量。

7.MAIN：主武器的能量显示，能量槽全满状态下需要花费时间补充弹药或能量。

8.SUB：副武器的能量显示，能量槽全满状态下需要花费时间补充弹药或能量。

9.Thruster Gauge：简单来说是推进器。使用冲刺、快速回避与跳跃均会增加Thruster值。过度使用的话（Thruster Gauge槽全满）会导致推进器过热，那么便不能使用消耗Thruster值的技巧了，需要经过一段时间之后才能再次使用。

注：两种类的射击武器

MAIN、SUB和SP同属于射击系的武器，以上3种射击系攻击武器均分为“能量补充”和“装填弹药”两种。“能量补充”是以Gauge能量槽来显示的，每次使用后Gauge能量槽的热力值上升，随着时间的流逝逐渐回复。如果要不停地进行射击的话，会导致武器过热，必须在一定时间经过之后才能再次使用该武器；“装填弹药”是以数字显示代表弹药的剩余量，用完之后要花费时间补充弹药。

机动战士高达机师实战手册

连邦与吉翁的任务模式

以“一年战争”后期为主要时间段，《机动战士高达战记》特别为两军制作出全新的剧本，而其中登场的人物也是原创的。在任务模式中，玩家可以通过选择连邦或吉翁的任何一方进行该模式，而立场的不同也造成作战目的有所不同。

在游戏中玩家会担任地球连邦军的先锋队或吉翁公国的MS特务游击队长，参加各种任务。之后根据战绩的不同，玩家将会得到各种经典MS或追加“《机动战士高达》系列”原作之外的隐藏任务，相当有挑战性。

基本操作

十字键	控制机体移动，连按十字键的上两次可以发动冲刺。
□	射击
△	格斗，连续按键可以发动3连击
×	跳跃
○	防御
L1	向左水平移动，连按两次发动快速闪避。
R1	向右水平移动，连按两次发动快速闪避。
L2	锁定雷达显示范围内的机体。
右摇杆	转换锁定对象
左摇杆	转换视点
R2 +□	特殊攻击
R2 +△	使用副武器攻击
R2 + ×	发动重攻击
R2 +○	转换阵型







任务模式的流程

1. 进入任务模式，选择“连邦军”或“吉翁军”。

2. 选择任务，由于是单线流程，没有任何分歧任务。在完成一个任务之后，还可以随时重玩这个任务。

3. 选择自己驾驶的MS出战，当然也要选择作为僚机的机体和搭载的武器。

机体的6种能力

Armor（装甲耐久度）

Thruster（喷射器持久力）

Skill（敏捷性）

Mobility（机动性）

Power（分为Weapon和Mobility两种）



秘技！改变MS的颜色

在选择武器的时候，只要同时按下“L2 + R2 + ×”便可以改变MS的颜色，这样在出击之后玩家就能够看到与原作设定配色不同的机体出现。

4. 任务完成之后，可以得到相应的评价。

评价依据的要素



★完成任务的总时间。

★击毁敌机的数量。

★HP的剩余量。

★任务的达成率。

★完成特殊条件追加的分数。

（全机体入手方法见本期“火热秘技”）

www.plumbook.cn

地球连邦军



MISSION 1

作战指令（OPERATION）：佯动作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击倒一定数量的敌人后撤退或将敌全灭

◆作战开始后，有3部扎古会在地图的东北边出现。
◆击倒3部扎古后，坦克队也将会在地图东北角落出现。
◆摧毁坦克队之后，地图东南方海域会出现1部老虎和3部扎古。
◆如果已经完成了前10个任务的话，还会有多部龟霸出现，全部击毁之后可以得到S级。

MISSION 2

作战指令（OPERATION）：护卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护大型运输车BIG TRAY，并歼灭所有敌人

◆任务开始后，东西方各出现一两部MS，先将其击毁。
◆接着地图南面会出现敌方的MS援军，也要迅速歼灭。
◆经过一段时间之后，东南西3个方向会出现最后一批敌方援军。退守在BIG TRAY两边，击倒前来袭击的敌人。
◆如果完成任务的总时间不到4分钟，那么便可以取得S级。

MISSION 3

作战指令（OPERATION）：击坠任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁航行中的大水牛号

◆任务开始之后，地图上会出现3部MS，先迅速将其消灭。接着会出现第二、第三批敌方增援，再将它们全部收拾干净。
◆在3分钟之后，大水牛号会在地图东北方出现。
◆在大水牛号两边有战斗机护航，击毁它们可以赚取一些分数，以便取得S级。
◆击毁大水牛号之后，再清除地图上所有MS之后便算过关。

MISSION 4

作战指令（OPERATION）：扫荡任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：歼灭敌军所有MS

◆由于战场是一片废墟，玩家要是不留意的话会将攻击目标锁定在建筑物上，要合理运用跳跃技巧，并且必须专心对付地图上的敌人。
◆在率队开始攻击之前，要拟订好自己的攻击路线，避免左冲右撞，浪费时间。
◆如果已经完成了前10个任务的话，老虎CUSTOM会在地图上出现，需要小心应付。
◆击倒最后一部MS后便完成任务，如果之前全部破坏了地图上所有小战车的话，就可以得到S级。

MISSION 5

作战指令（OPERATION）：调查任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁MA亚沙姆

◆战斗开始后，有3部敌军MS出现在地图的西南方，全速赶到之后将其歼灭。
◆之后，敌方援军不断出现。在击毁一定数量之后，飞行状态的亚沙姆在东北方出现。
◆如果已经完成了前10个任务，击毁亚沙姆后依然不撤退的话，地图上会继续有敌军增援出现，击毁所有的小型战斗机和MS后便可过关，并取得S级。

MISSION 6

作战指令（OPERATION）：搜索任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：搜索友军位置，并保护友军MS到完全脱离战场为止

◆行动开始后，不必理会出现在地图上的敌军。快速赶到地图正北方，与友军MS接触。请留意，如果已经完成了前10个任务的话，友军的位置会出现在原位置的东面。
◆保护友军MS撤退，沿途不可恋战，以免敌方有机可乘。
◆在友军MS脱离战区之后，不要撤退，将地图上的敌军MS全部消灭，可以取得S级。

MISSION 7

作战指令（OPERATION）：迎击任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：死守查布罗基地入口，歼灭所有敌军

◆地图上蓝点为查布罗基地入口。作战开始后，敌军还没有全方位包围过来，应该趁这个时机多歼灭些敌军。
◆经过一定时间后，地图上会再有敌方增援出现。在作战的时候不要忘记击毁出现在地图上的小型战斗机和炮台。
◆击毁所有的敌军MS后便可以过关。如果所用的时间不多，中途又击毁多个固定目标，再加上自机损伤不大的话，可以取得S级。

MISSION 8

作战指令（OPERATION）：防卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：死守查布罗基地大闸门，歼灭所有敌军

◆地图上蓝点为查布罗基地大闸门。地图上的建筑物只是作为障碍物，就算将其破坏也不会影响分数。在该任务中，敌军会不断从地图东北方和南方的通道展开袭击，只要在南方的通道处把守，就可以兼顾两方面的敌人。
◆一直死守在那个地方，将敌军所有MS全部击毁后便可过关。如果所用的时间不多，自机的损伤也不大，可以取得S级。

MISSION 9

作战指令（OPERATION）：扫荡任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：破坏陆战艇GALLOP以及敌军堆放作战物资的场所

◆地图上红点位置是陆战艇GALLOP。战斗开始之后，地图上会有许多热带型大魔出现，必须小心应付。最好沿着正前方的山脉前进，以小队的合力作战逐一击毁敌方MS。
◆歼灭敌方先锋队之后，便可以跳跃前进，深入敌军阵营的中心地带。
◆随时留意敌军的增援部队，将陆战艇GALLOP和敌军堆放作战物资的场所全部摧毁之后，便可以过关。
◆如果在过关之前消灭了地图上所有的敌军MS，便可以取得S级。

MISSION 10

作战指令（OPERATION）：发射阻止
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：阻止崭新号发射，破坏其舰桥

◆地图上的红点是崭新号。在发动攻击的时候千万不要攻击崭新号的机身，否则会因为爆炸而GAME OVER。只需要攻击它前方的驾驶仓就可以了。
◆由于敌军数量众多，最好一开始不要为了抢时间而深入敌军中心地带。
◆在与敌军MS交战之前，最好摧毁那些位置固定的炮台。
◆当歼灭所有敌军的MS并摧毁固定炮台之后，最后击毁崭新号的驾驶仓便可以取得S级。

MISSION 11

作战指令（OPERATION）：扫荡作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：歼灭所有敌人

◆这一关任务非常简单，只需要消灭所有的敌军MS便可以了。
◆在地图上，敌军增援会从北面、东面和西面不断出现。
◆在经过一定时间后，击毁一定数量的敌军MS，伊巴斯便会在地图上出现，但不难对付。
◆当击毁所有敌机之后，便可以过关。取得S级评价的关键是对时间的要求比较高，此外自机的损伤越低越好。

MISSION 12

作战指令（OPERATION）：捕获作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁飞行MA阿普撒拉斯，歼灭所有敌军

◆任务开始之后，先后击毁两批敌军MS。
◆3分钟之后，飞行MA阿普撒拉斯会出现在地图东北方。
◆飞行MA阿普撒拉斯左右会有两支护航战斗机队，击坠它们可以赚取一些分数。
◆攻击飞行MA阿普撒拉斯的时候，先飞上去接近它，会重演原作剧情中的一幕，可以得到特殊追加的分数。
◆击毁飞行MA阿普撒拉斯后，再击毁版面上所有MS便可过关，所以之前应该尽量击毁那些护航的小型战斗机，不然很难取得S级。

MISSION 13

作战指令（OPERATION）：护卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护高达NT-1，歼灭所有敌人

◆任务开始后，自机左边有几个仓库，那就是初期要保护的目标。
◆战斗开始，敌军就出现在距离仓库不远处，必须要从速解决它们，这样才可以阻止它们攻击仓库。
◆经过一段时间后，克莉丝会驾驶着高达NT-1加入战斗。虽然该MS的攻击力很高，但还是要避免它受到损伤，不然会影响评价。
◆如果过关之后取得S级，便可以取得高达NT-1。

MISSION 14

作战指令（OPERATION）：防卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护核储藏库，歼灭所有敌人

◆地图上蓝点表示核储藏库。战斗开始之后，可以尽全力消灭地图上出现的敌人。
◆经过一段时间之后，科会驾驶着高达GP01在地图中央位置出现，帮助己方作战。但要注意不要让他击毁太多敌军MS，不然会少得到一些分数。
◆其实敌军MS的目标主要都集中在高达GP01上，不用太担心核储藏库的安危。
◆合理运用技术，在所消耗的时间不长，自机损伤不大的情况下全灭敌军，就可以取得S级。

战斗小经验 1

游戏中共有3种阵式。V阵式是一种强行突破的阵式，作战时能发挥最强的攻击力。在遇上敌军的时候，两部僚机会立即同时攻击一至两部敌机，自机也可随之做出最后的一击。缺点是虽然能破坏敌军的阵型配置，但也有可能被敌军包围，因此采用这种阵式玩家要不时注意四周的状况，也应该与僚机保持较近的距离；箭阵式是以自机为中心的阵式，尾随的两部僚机会在后方作一般性的保护，这种阵式虽然攻击力一般，但对玩家来说这是最安全与最常用的阵式，大家可在进行前线搜索任务的初期使用，等到敌军出现时根据情况再做下一步行动。

www.plumbook.cn

MISSION 1

作战指令（OPERATION）：击坠任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁航行中的补给机“米迪亚”

◆任务开始时，敌军MS就在地图的东北方出现。击倒3部MS之后，敌方增援出现。
◆在经过一定时间之后，补给机“米迪亚”每间隔一段时间就会出现。
◆不要忘了击毁地图上出现的小型战斗机，取得一些分数。
◆大约击毁3部“米迪亚”，再清除地图上所有敌军MS便可以取得S级。

MISSION 2

作战指令（OPERATION）：追击任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：搜索敌军间谍乘坐的MS，加以破坏

◆先到地图中央偏东北的位置，可以找到目标MS。请留意，如果已经完成了前10个任务，MS会出现在地图的西北尽头处。
◆在击毁目标MS前，先击毁沿途上遭遇的敌军MS。
◆击毁目标MS之后，还暂时不要撤退，再彻底消灭地图上所有敌军MS后便可取得S级。

MISSION 3

作战指令（OPERATION）：强袭作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：击毁大型运输车BIG TRAY

◆作战开始之后，向北笔直地前进，会遇到许多固定炮台。
◆在攻击炮台的时候，守护基地的MS就会出现，以小队合力作战逐一击毁它们才能继续前进，不然会被包围。
◆击毁3部负责守卫的MS之后，便可以攻击BIG TRAY或清除周围的炮台赚取分数。
◆进入基地后，敌方增援不久会赶到，记住在击毁最后一部MS之前一定要彻底消灭地图上的炮台，完成任务后便取得S级。

MISSION 4

作战指令（OPERATION）：护卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：掩护大水牛号通过战区

◆在任务开始时，大水牛号还没有出现，应尽可能先击倒地图上已经出现的敌军MS。
◆收拾干净后，大水牛号便会在东北方出现，同时敌方援军也会出现。
◆大水牛号沿着峡谷飞行，而己方机体应该集中在峡谷内消灭敌机。
◆如果完成任务所用时间不多，自机损伤不大，应该可以取得S级。

MISSION 5

作战指令（OPERATION）：支援任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：坚持作战一定时间，之后逃离战区

◆开始作战后，敌军会从四面八方涌来，必须要调整好攻击的节奏。
◆一定时间经过之后，诺利斯会驾驶老虎CUSTOM出来支援己方，但尽量不要让他击毁敌机，不然取得的分数不够。
◆击毁所有的敌军MS便完成任务，如果达成上述的条件，可以取得S级。

MISSION 6

作战指令（OPERATION）：强袭作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：搜索查布罗基地的地下入口，加以破坏

◆查布罗基地的地下入口隐藏在地图北面，接近后会有红点显示。
◆由于在密林地带作战，所以使用射击系武器的时候最好跳跃到空中。此外最佳的方法是把敌人引入到水中，以小队包围歼灭。
◆在破坏基地入口前，别忘了消灭地图上的所有炮台和小型战斗机。
◆如果已经完成了前10个任务，阿姆罗会驾驶高达在基地入口附近出现，不打倒他便无法取得S级。最好的方法是让僚机吸引它的火力，从背后攻击阿姆罗的座机。
◆消灭地图上的所有目标，就可以取得S级。

MISSION 7

作战指令（OPERATION）：破坏任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：摧毁所有战车和炮台

◆与前一个任务在同一个战场上进行，敌军MS的数量虽然不多，但攻击力十分强。
◆在战斗进行的过程中，夏亚会驾驶着红色扎古出现，也不要让他击毁敌军MS得分。
◆除了击毁那些MS外，一定要彻底消灭地图上出现的炮台和小型战斗机，只有这样才能够取得S级。

MISSION 8

作战指令（OPERATION）：潜入作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：破坏查布罗基地内的大闸门

◆地图上红点表示查布罗基地的大闸门。战斗开始后先破坏附近的炮台，沿着东北方向前进，来到基地通道前。
◆如果能在一定时间内击倒初期出现的敌军MS，敌方的钢加农就会出现。一定要将它击毁才能够取得S级评价。
◆之后消灭地图上的所有敌军目标，再破坏大闸门就可以通关。
◆如果任务能够在5分钟内完成，自机的HP在50%以上，再加上小队成员都幸存的话，便可以取得S级。

MISSION 9

作战指令（OPERATION）：防卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护陆战艇GALLOP和作战物资

◆地图上蓝点位置是陆战艇GALLOP。战斗开始之后，先击倒北方出现的敌机。
◆消灭地图上所有的敌军MS后，敌方增援出现。因为敌方火力会集中在陆战艇GALLOP上，所以必须早一点守护在陆战艇GALLOP周围。
◆击倒袭击陆战艇GALLOP的敌军MS后，马上去消灭地图上余下的敌军MS，以免因为作战物资被摧毁而GAME OVER。
◆如果能成功地保护陆战艇GALLOP和作战物资，便可以取得S级。

MISSION 10

作战指令（OPERATION）：防卫任务
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：掩护崭新号发射

◆地图上的蓝点是崭新号。任务开始之后，必须阻击还在行进中的敌军MS。
◆敌军会从东、西以及南三个方向出现，建议在发射场的高架建筑上进行防守，这样可以随时支援任何一个方向的防卫力量。
◆在敌方援军中，勇会驾驶着BLUE DESTINY吉姆在地图东方出现。
◆在成功击毁所有来袭的敌军MS之后，如果崭新号并无损伤，消耗的时间不长，而且自机的损伤不大的话，就可以取得S级。

MISSION 11

作战指令（OPERATION）：顽强抗战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：歼灭所有敌人

◆战场与前一个任务中的完全相同，在战斗开始后先歼灭出现在地图上的敌军MS。
◆接着更多的援军会从东、西以及南三个方向出现，逐一消灭就可以了。
◆在敌方援军中，勇会驾驶着BLUE DESTINY吉姆在地图西方出现，再次将他击败。
◆成功击毁所有来袭的敌人，消耗的时间不长，并且自机损伤不大的话，就可以取得S级。

MISSION 12

作战指令（OPERATION）：救出作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：保护飞行MA阿克撒拉斯，歼灭所有敌人

◆地图上的蓝点表示飞行MA阿克撒拉斯。任务开始后，飞行MA阿克撒拉斯已经被连邦军控制。
◆飞行MA阿克撒拉斯旁边有两部陆战高达守护，此外两部陆战吉姆会以小队形式一起发动进攻。
◆消灭这4部MS之后，在地图北方和西方各有一部MS出现，而这一次他们的目标是主动攻击飞行MA阿克撒拉斯。
◆将两部增援的MS消灭后就可以过关。但记住之前要同飞行MA阿克撒拉斯接触，这样便可获得特殊追加分数。
◆如果任务在3分钟内完成，再加上特殊追加分数，就可以轻松取得S级。

MISSION 13

作战指令（OPERATION）：强袭作战
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：破坏敌军新型MS

◆战斗初期的目标是破坏地图上红点表示的补给机“米迪亚”，沿途还要击毁炮台和守卫的敌军MS。
◆击毁两部“米迪亚”和初期的敌军MS之后，克莉丝就会驾驶高达NT-1出现。
◆因为高达NT-1的攻击力很强，最好以小队配合作战的形式将其消灭。
◆击毁高达NT-1后，再消灭所有剩余的炮台和敌军增援MS。如果自机的损伤不大，便可以取得S级。

MISSION 14

作战指令（OPERATION）：基地压制
任务目标（MISSION OBJECTIVE）：歼灭所有敌人

◆先对付地图上已经出现的敌军MS。当到达地图中央的基地之后，会遇上高达GP-01。
◆消灭GP-01之后，敌方增援就会出现，此时必须马上前往迎击，不然基地会遭受重创。
◆虽然任务是歼灭所有的敌人，但要留意基地内的建筑尽可能不被敌军破坏。
◆消灭所有敌军MS之后任务达成。如果消耗的时间不长，并且自机的损伤不大的话，就可以取得S级。

战斗小经验 2

散开阵式中自机与两部僚机各自分开进行攻击，作用是可以达到索敌和战斗的双重目的，在战场中发挥搜索特定的敌机以及等待救援的同伴的作用。采用这种阵式的玩家除了要有高超的操作技巧外，还要不时注意僚机的情况，以免僚机被击破而导致战斗力明显下降。

M-SMV
www.pumbook.cn

特快专递 カスタムロボ GX ジー・エックス

自制机器人GX

文：LIKY

GBA	NINTENDO	A · RPG	1～2人
	2002年7月26日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	对应通信对战线		4800日元

有人说这款游戏是2D版的《装甲核心》，这么说倒是非常恰当。这就是一款像《装甲核心》那样自由组装机器人与别人对战的游戏。但是与《装甲核心》那种强调金属感和硬派科幻的风格不同，《自制机器人GX》强调的是一种可爱式的科幻风格。游戏中的机体都具有非常人性化的外形，而且许多零件就直接是以各种动物的外形来设计，有的是蛇，有的是大猩猩，看起来非常有趣。



激烈的空中对战



战斗是游戏的一个重头，也是最精彩最吸引人的地方。双方都可以在空中自由移动，用各种武器展开攻击，将对方的HP减到0就算胜利。由于游戏中的武器众多，攻击方式丰富异常，子弹、炸弹、跟踪卫星在屏幕上四处乱飞，战斗的激烈程度简直可以用火爆来形容。而且，游戏的战略性非常高，用不同的机体、组合不同的武器可让战略方针发生根本的改变。游戏中没有绝对无敌的机体和武器，再强的组合也有被克制的时候，这就要求玩家自己去研究、去临场发挥了，组合出自己最喜欢的“CUSTOM ROBORT”。

机器人种类及特性



自制机器人是一种可以自由更换零件的机器人，玩家可以以机体为基础，自由地在机体的左、右手和左、右肩装备不同的零件。游戏中的机体主要分为6大类，每类机体除了数值上的侧重点不同外，本身还有各自特有的特技，例如有的会变形，有的会隐身等等，使用不同种类的机体会使战略发生根本的变化。另外，每一类机体又细分为“平均型”（ノーマル）、“速度型”（スピード）、“装甲型”（アーマー）和“力量型”（パワー），差别主要体现在数值的细微不同上。

机体的能力中有一项叫“がまん”的数值，是指机体的耐久力，这个数值越大，战斗中越不容易被敌人击落（DOWN）。

AERIAL BEAUTY



以美女为原型设计的机体，能力平均，特性是在冲刺中能够急停。

SHINNING FIGHTER



这是主人公最初的机体，能力平均，没有特别的能力。

MISTY MIRAGE



能力较平均，速度稍慢，特性在于冲刺的持续时间很长，而且呈隐身状态，可以穿过墙壁。

LIGHTING SKYER



惟一可以变形的一类机体，冲刺的时候变形为飞机形态，机动力极为优秀，但是耐久力相当低，很容易被击落。

STRIKER VANISHER



它的特点在于冲刺速度快，而且冲刺时呈隐身状态，使对手的枪类武器（注意只是枪类武器）攻击无效。

METAL GRAPPLER

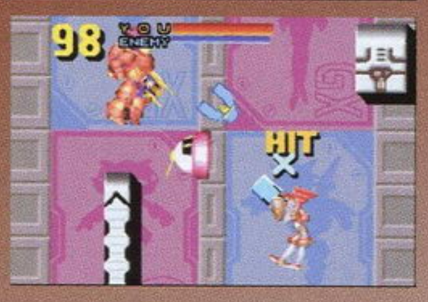


防御力和耐久力都很高，但速度非常慢，特性在于冲刺时能够穿过墙壁，而且冲刺中能够开枪，但是冲刺时不能随意改变方向。

机器人的组合

说明一下，机器人右手装备的是主武器，主武器有两种攻击方式，即“α SHOOT”和“β SHOOT”，不同攻击方式射出的子弹有很大差别。机器人左手装备的是炸弹（对应R键），右肩装备辅助武器（对应L键），左肩装备的是芯片（L+R键）。芯片决定了机器人的特殊动作，特殊动作主要分为冲撞和防护罩两类。冲撞虽然有效距离很短，但是只要撞到对手可立刻让它倒地（DOWN）；而防护罩可保护自己不受伤害，但是防护罩也有耐久槽，耐久槽耗完后得过一段时间才能恢复。





炸弹的属性

关于炸弹也有一点要说明，大家可以注意到许多炸弹的名称是完全相同的，只是最后有一个英文字母不同，有的是R，有的是P，这是什么意思呢？其实这些字母决定了炸弹的属性，决定了炸弹命中对手后的效果，具体如下：

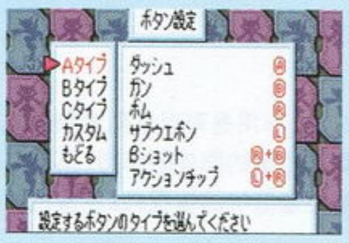
- P　命中对手时将对手弹远
- R　命中对手时将对手拉拢
- U　命中对手时将对手向上弹飞
- D　命中对手时将对手向下弹飞
- S　命中对手时使对手暂时行动不能



操作方式

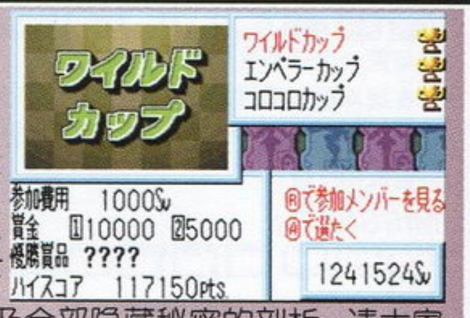
游戏的操作方式有A、B、C三种类型，也可以自己来设定键位，而游戏默认的操作方式为A类型，所以下面就以A类操作方式为例来介绍。

A	冲刺
B	α SHOOT
R	炸弹
L	辅助武器
R+B	β SHOOT
L+R	特殊动作





游戏的流程并不算长，要爆机是一件非常轻松的事情。（其实剧情可以说只是一个点缀）但爆机后游戏还能继续，会进入“激斗篇”。可以说此时游戏才真正进入高潮，大量的机体和零件纷纷登场，新的模式和杯赛也陆续出现，战斗的难度也变得越来越高，挑战性十足。在此先给大家预告一番，在下一辑的《掌机王》中我们会奉上游戏的详细攻略以及全部隐藏秘密的剖析，请大家期待吧。



特别提示：

1. 游戏中期进入地下斗技场参加比赛时要参赛证，这些参赛证在某些特定的人身上，去“コボステーション”参加各种杯赛就有机会遇到他们。
2. 游戏中期进入地下基地在一个电子锁前需要输入密码，密码为“レイスカイヤー”。

电视花卡&3DM SM

GBA	CAPCOM	ACT	1人
	2002年8月10日发售		自带记忆功能
卡带（64M）	—		4800日元

文：阿修罗



洛克人和佛尔特



我炒我炒我炒炒炒！不知道是不是CAPCOM的社员都喜欢吃“回锅饭”的缘故，这个公司总是喜欢把一些陈芝麻烂谷子拿出来翻新。最要命的是，这个公司知名的动作游戏有一大半都是以高难度而著称于世的，移植到GBA上也没见他们有丝毫的调整。长期挑战这些“变态”作品不仅对于GBA的按键有很大的伤害，还会造成游戏者的精神紧张、眼睛疲劳、手指抽搐等不良症状……那么究竟这次我们要介绍的这款游戏会“变态”到什么程度呢？且听在下慢慢道来！

变态之一

游戏虽然移植自超任版的同名作品，但却不是简单移植，因为容量提升了很多，所以在内容方面和原作相比有很大的提高。在移植部分，其完成度也相当高，这样一来原作FANS自然会心甘情愿地掏腰包，而没玩过该游戏的玩家也会买这款重生的游戏，那么CAPCOM又可以多赚钱了，其狼子野心昭然若揭！真是“变态”！



▲最终BOSS一开始就出现了，看上去就很厉害啊！BLUES一下就被干掉了。

◀佛尔特为了成为世界第一而要去打败BOSS，但是如果选了洛克人，台词就完全不同了。

变态之二

这款游戏可以选择洛克人和佛尔特两个主角来进行。虽然选择不同的主角游戏的关卡不会发生什么变化，但是因为洛克人和佛尔特的性能完全不同，所以游戏起来的感觉差别也是很大的，有的时候甚至连攻略的方法也完全不同。要想使用两个主角都将游戏打穿就必须对他们的性能把握得十分到位，而且还要对每个关卡都十分熟悉才行！这就要求玩家为这款游戏投入大量精力！那样的话大家就没有时间去玩别的公司制作的游戏了，CAPCOM这一招果然“阴毒”！





▲洛克人有蓄力弹和滑铲，能力比较平均。

▲佛尔特会冲刺和二段跳，速度很快。

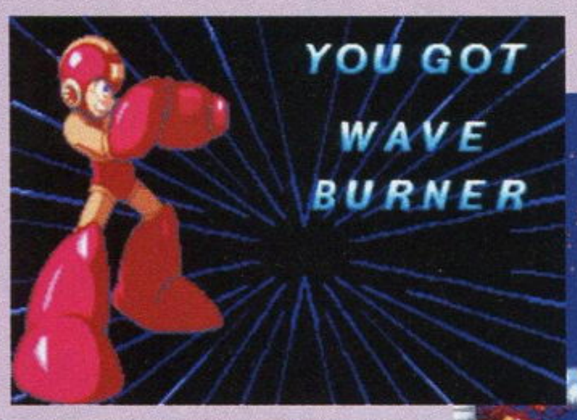
变态之三

“《洛克人》系列”的难度一直都很高，本作也不例外。每关的流程中充满了各种危机，一不小心我们的英雄就会陷入万劫不复之地，实在凶险。而每个BOSS角色也都并非等闲之辈，如果没有特效武器，单用普通爆击枪的子弹去攻击他们，就好像给他们挠痒痒一般。就算得到了特效武器，BOSS战也不会变得十分简单，只有找准了BOSS的行动规律并且配合特效武器，这样成功的机会才高一点。难度这么高，只有那些动作游戏的高手才能将游戏顺利通关，不擅长动作游戏的玩家就只能“望石兴叹”（Rockman的Rock就是岩石的意思）了……





▼我闪，我打，BOSS的血减得好慢呀！我一定要去拿一点强力装备才行。



▲得到了火属性的新武器，这下战斗应该轻松一点了吧！



变态之四

CAPCOM不光为游戏设置了很高的难度，还做出了更令人“不齿”的事！游戏中新增加了CD收集系统，每张CD都收录了一个角色的详细资料。这让玩家在攻关的同时不得不分心去取这些CD，而这些CD所放置的位置通常都是很难到达的，搞不好就会赔了夫人又折兵，既拿不到CD又失去了很多HP。搞收集也就罢了，CD的总数还定为100枚，这得收集到什么时候呀！要收集100枚也就算了，居然还设定有的CD必须要特定人物才可能拿得到，这不是摆明了要大家玩两遍游戏吗？真是……（此处省去N字的牢骚！）





▲▶过关之后资料可以随时查看。

虽然这款游戏十分变态，但是如果你是“洛克人FAN”又怎么会嫌弃它呢！平心而论，这的确是一款很好的“洛克人”游戏，其素质一点也不比前一段时候的《洛克人ZERO》差，如果大家喜欢洛克人、喜欢CAPCOM、喜欢动作游戏、喜欢冷饭、喜欢变态（哦，对不起，应该是喜欢挑战高难度），一定要试一下这款游戏。不过阿修罗就不折磨自己和心爱的GBA了，我还等着我的《洛克人EXE3》呢！

www.plumbook.cn

风之克罗诺亚G2 梦之冠军·锦标赛

文：阿修罗

GBA	NAMCO	ACT	1人
	2002年8月6日发售		自带记忆功能
卡带（32M）	–		4800日元

近年来，“《风之克罗诺亚》系列”可以说已经成为南梦宫的招牌动作游戏了，从PS、PS2到GBA、WSC，都可以见到它的身影。本作是系列作品在GBA上的第二款游戏，基本上继承了前作众多优秀的创意，而且还新增了一些特别的东西。究竟这款游戏有多高的素质，是否还能像前作一样受到很多人喜欢呢？让我们一起来好好检验一下吧！











故事简介

在击败了前作的最终BOSS之后，一张奇怪的邀请函从天而降，落到了本以为一切已经恢复正常的克罗诺亚手中。据说在梦之冠军·锦标赛中获得最终胜利就可以获得十万元！正在克罗诺亚思考的时候，神奇的光芒包围住了他……等他明白过来怎么回事的时候，他已经身在锦标赛的大赛现场了！参加比赛的有好多人呀，真是热闹！正在这时，好朋友罗罗和波普卡出现在克罗诺亚的面前，原来她们也收到了那种神奇的邀请函，然后就到了这个“梦之世界”。一个自称“卡兰”的人说正是他制造了这个“梦之世界”，并且还找来了世界各地的强者，目的就是挑选出强者中的强者（说得这么好听，不知道到底有什么目的，流汗中。）一听到这里，克罗诺亚立刻决定参加比赛。但是这一次的强者可很多哟！

现在我们可以去新的地区了，又有新的东西可以玩了！因为通过了预选赛，现在要参加正式比赛了。第一场比赛在North Express进行，这是一辆特快列车，这次比赛的对手是小丑，谁的成绩好谁就能进入下一轮的赛事。基本上，除了场景方面和第一个世界相差很大外，这个世界的游戏方式、攻略方法并没有很大变化。不过在这个世界中出现了一些新的敌人，必须要用到它们才能够顺利解谜和通关，比如超级二段跳和小炸弹。在关卡方面，本世界则和第一个世界相差无几，除了普通的解谜关卡外，还有第4小关的3D版面和第7小关的强制卷轴版面，最后一关同样是比赛速度，并打击BOSS的版面，如果能够完全通过的话就能打败小丑，这样就可以进入在东部地区Desert East进行的第二场比赛。看来以后的路还长着呢……





这款的确是一款好游戏，不愧是南梦宫当家作品，手感决非一般小公司的游戏可以相比的！在谜题方面也设计得比较出色，还需要好好动脑筋才能解决呢！但是……场地实在太小了，而且还可以随时观看整个场地的状况，这样就使得游戏的难度大幅度下降……总体来说，这款游戏面向的对象应该以低年龄层为主，当然，如果大家用它来休闲也不失为一个不错的选择呀！



第一个世界是Western Jungle，克罗诺亚只有成功攻略下这个世界，才能通过预选参加正式的比赛。



这个世界基本上没有什么难度，只需要用到一些基本的操作就万事OK了！基本上每个关卡的任务就是走到终点，但是每关都有1个太阳碎片、3个六芒星、30个梦之碎片和若干奖人的金币，要想取得所有这些东西就需要熟练地组合这些基本动作才行。B键是使用“风之玉”抓住敌人或者特定道具，A键是跳跃。在手里有道具的时候，B键是将道具水平扔出，可以攻击敌人或者用来击打机关；A键是将敌人向下方扔出，可以破坏下方的木箱，同时能够产生二段跳的效果。在一些关卡里有些花盆一样的道具，玩家可以操纵克罗诺亚将它们推到合适的位子，然后利用二段跳将敌人扔进花盆中，这样花盆中就会长出藤蔓，从而出现新的道路；而玩家还可以从藤蔓顶端拿到那个被扔出去的敌人，这样又可以继续二段跳了！（真方便呀，笑！）





这个世界的第4小关是一个3D版面，克罗诺亚会踩着冲浪板在一条高速的水道中不断行进。水道上有很多障碍，但是也有50个梦之碎片（这一关比较特殊，比一般的关卡多一些）和有太阳碎片等待着克罗诺亚，只有走特定的路线成功率才比较高，需要多多练习才行。第7小关是强制卷轴的版面，玩家不光要赶在画面压迫克罗诺亚之前到达终点，还要在有限的时间内收集齐所有的道具才行，还是有一点难度的哟。



本世界第9个关卡，也是这个世界的最后一个关卡，是BOSS关。从一开始就会有一个巨大的虫子不停地追赶克罗诺亚，手无寸铁的克罗诺亚当然只能够逃呀逃呀……啊呀，有敌人！我抓！反身一个必杀投掷技……哐当！变态大虫子居然停了下来！好机会，趁这个时候赶快逃呀！哦，还有道具呀，千万不能忘了拿！没想到大虫子在克罗诺亚拿道具的时候又活了过来……我再逃、再抓、再打、再拿、再逃……终于到了终点！Oh，yeah！克罗诺亚优胜，成功通过了预选赛！因为克罗诺亚技术高超，每关都收集齐了所有的宝石，所以“Dream Gallery”里封印着的这个世界的图片终于重见天日了！哦，原来是大赛跑呀！





游侠志&3DM-SMY
www.plumbook.cn

GAME 3

游戏立方

VOL.021

栏目主持：多边形

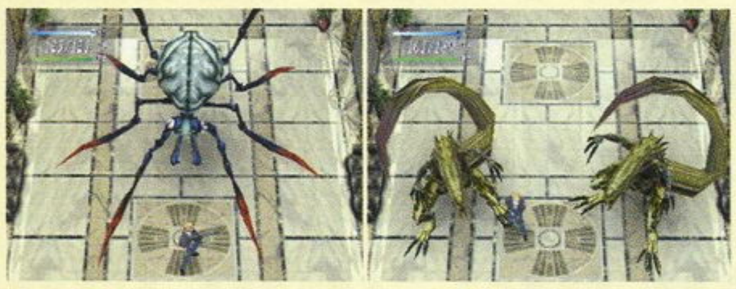
章洁明：多边形，虽然你不回答我的问题，我恨你，但不怪你（多边形：你到底想怎样？）。请你以后不要再回答某些读者某某游戏怎么还没有D版之类的问题好不好？作为一名游戏编辑，你们应该提倡读者使用正版，这样才能……

多边形：读完你的来信，我非常感动。谢谢你对我的理解。你所提出的每个意见我都会记在心里。

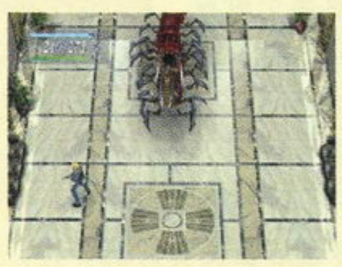


攀登地狱

通常人们所谓的“地狱”都是在深不可测的地下，所以人们习惯说“下地狱去吧”。最近多边形突然灵光一闪，又拿起了手头上的《寄生前夜》，目的不是为了重温这款游戏，而是为了一个“未完成的任务”——攀登77层的克莱斯勒大厦。



《寄生前夜》是一款很老的游戏了，游戏的二周目将会出现隐藏场地——克莱斯勒大厦，相信95%的玩家都知道这个秘密。虽然多边形知道它屹立在那里，但是从来没有去过克莱斯勒大厦的最顶层，原因很简单——太难，太难了！几年前，多边形曾经斗志激昂，勇闯过这栋“人间地狱”，但最后还是遗憾地死在了第50层BOSS手上，从此就再也没有碰这款游戏。最终隐藏BOSS是什么模样？真的是AYA的姐姐吗？一切仿佛只是传说，多边形从来只是听人说过，但未曾看过，哪怕有一张图片也好。向周围的朋友打听，大家也都是闯关未果，壮志未酬。



为了了却自己的一个心愿，也为了让那些战死在“沙场”的玩家一睹《寄生前夜》最终隐藏BOSS的庐山真面目。多边形这次又重返战场，目标直指克莱斯勒大厦最顶层。想到达最顶层没有别的技巧，惟一需要的就是毅力。首先玩家需要将游戏通关5～6遍，这样才能获得足够强的装甲和武器来应付大厦中攻击力超强的怪物们，某些怪物在普通游戏中是不会出现的。虽说大楼的每层都是一个迷宫，但最困难的并不在于怎样走出迷宫，而是如何记录。因为游戏每隔10层完成BOSS战之后才有记录的机会，万一在游戏中途阵亡，那10层就算白走了，这一点实在令人难以忍受。估计众多玩家也是因为这一点才中途放弃游戏。游戏的每层迷宫都是随机产生，几乎没有什么规律可循，这也是至今本刊都没有关于“克莱斯勒大厦”详细攻略的主要原因。只要攀登到70层，玩家就需要和一只攻击力超强的巨型蟑螂对决。战斗胜利后，玩家就可以暂时松口气，接下来只要简单地再上7层楼就会和隐藏BOSS——AYA的姐姐作后的决战……多边形早已经蓄积满了一直小心使用的PE槽，最后就来个“解放”大对决吧！加上身上那几十个复活药，最终战几乎没有什么悬念……



说起来，攀登克莱斯勒大厦是一件费时又费力的苦活儿。（笑）场景千篇一律，游戏中的敌人强得有点过分，对玩家各方面要求都比较苛刻，可以说是一种折磨，所以多边形说它是“天上的地狱”。既然这样，为什么我还要去尝试这款游戏呢？我觉得这完全是一种惯性的作用。记得上初中的时候去打街机，不幸被班主任逮住。老师不解的问我：“难道游戏真的有这么好玩吗？”，当时多边形也没有多想，答道：“其实我主要是想看到游戏下一关到底是什么样子。”



▲当年多边形就是惨死在这只蟑螂手上，至今还耿耿于怀。



▲就是它，就是它，我觉得比最终BOSS还厉害。

最终隐藏BOSS原来就是AYA年幼的姐姐，她已经完成了最后的进化，破壳而出了……



▲两人最后都释放出自己的PE，胜利当然属于勇敢的AYA。







黄秀一，男，1970年7月31日出生于东京。身高175cm，体重69kg，日本江东跆拳道馆馆长。在1992年第8届ITF选手权大会上，第一次为日本夺得冠军，当时他还只是个大四的学生。黄秀一并不是一般的世界级跆拳道冠军，因为他不仅拥有强大的实力，并且在取得胜利的同时也很注重技的“型”（说得好听点，这叫摆酷，说得不好就是＃＆◎☆§）。他的跆拳道风格属于华丽型。当年，《铁拳3》的开发小组在观看完他的跆拳道比赛后，被黄秀一的华丽技巧深深迷住了。最后，制作小组终于敲定人选，花朗的Motion Capture原型就由黄秀一担当。在游戏开发过程中，还有一段鲜为人知的小故事。游戏开发中途，有跆拳道经验的《铁拳3》街机版企划负责人新宿平八曾经向黄秀一提出挑战，还在作准备运动的黄秀一却在一回合内只用轻踢就将新宿平八Knock Out，这令在场所有的工作人员都对他佩服得五体投地。



黄秀一为人稳重、温柔，而且年轻潇洒，又是世界冠军，所以在日本他拥有一大批女性支持者。



虽然游戏的多边形数量不算多，但贴图水准令人惊讶。这就是即将登陆三大机种的《James Bond 007：NightFire》，图为XBOX版的游戏画面。如果《莎木》中人物面部的制作能够达到如此水准，多边形也就不会被游戏中小女孩吓一跳了。

模拟通告

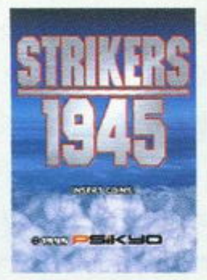
本期的模拟通告嘛……主要和SEGA有关。

一是土星模拟器和ST－V模拟器Satourne终于放出。这个模拟器从去年开始就不停地放出图片，而且图像的完成度很高，很少有错误。据作者说他还以相当流畅的速度运行了《梦游美国》，真是吊足了大家的胃口。在放出这个模拟器的前一天，一个外国网站贴出了对这个法国人的一篇访谈，他说打算把这个模拟器移植到DC上，大家对这个模拟器的期待度马上满点！可是在我们拿到这个模拟器后感觉很失望。首先是兼容性差，很少能进入游戏；其次是速度巨慢，在多边形1.2G的赛扬＋256M内存的机器上只能跑到每秒4帧多一点点——难怪作者说用这个模拟器绝对体会不到一点乐趣，这倒决不是谦虚之辞。另外，由于放出的是一个调试器，所以界面很不友好。虽然这个模拟器还不太成熟，但是作者不断的努力让多边形看到了有一天我们在PC上享受《死或生》、《铁甲飞龙2》等土星游戏的希望……

第二个是又有高人在PS模拟器Pcsx的源代码公布后神速将其移植到了DC上！与原来只对应单个游戏的Bleem！不同，这是一个通用的PS模拟器，由于目前只是内部测试版，所以能运行的游戏不是很多。不过这也够让众多DC机主欢呼雀跃了！其重大意义多边形在此省略一万字。

不知大家是不是感觉DC上周边软件比较多，模拟器、VCD播放器、MP3播放器之类的软件很齐全。这主要是因为DC采用了微软的WinCE操作系统，和大部分程序员都比较熟悉的开发环境很类似。另一个重要原因是SEGA当初为推广DC几乎“不择手段”，大力支持周边软件，象模拟器之王MAME就得到了SEGA的许可移植到DC平台。相比之下其他厂商对未经允许在自己的主机上开发这类软件比较严厉，MAME移植到XBOX的计划就因为微软扬言要请作者吃官司而被迫中止。

说MAME，MAME到。果然不出多边形所料，这一次MAME又支持了《打击者1945》，而且还加入了声音的模拟！尽管声音模拟还不太完美，多边形还是觉得一次次的漫长等待是值得的……相信MAME！









www.plumbook.cn

问题小卖部



我是来自上海的玩家。前几天我买了一台XBOX，是改过机的。我发现有时侯开机时要输入时间，为什么？是不是改机的问题。如果是，对机器有没有影响？

多边形：我们编辑部的机没出现过这样的问题，倒是多哥的一位朋友买的XBOX出现过这个问题。据老板讲“这是没道理的”，这与改没改机没有关系。我们也觉得“这是没道理的”。如果有哪位读者清楚这是怎么一回事儿，请用Email告知，万分感谢。

多边形，你好！我有一个问题：

①PS2的《寂静岭2》与《寂静岭2：最期之诗》有什么区别？请详细解释，我想选择一下。

②《掌机王》中提到的“GBA烧卡器：EZ-Flash”哪里有卖的？价格是多少？另外，GBA首款HGAME（也是《掌机王》中提到的）哪里有下载？（汪恒）

③现在的VGA-BOX（300多的），能否接N制的日版PS2到显示器上？速回答！（陕西的贵刊的一忠实读者）

多边形：你问了不止一个问题嘛。

①《寂静岭2》与《寂静岭2：最期之诗》的区别在于：一是包装不同。（笑）二是《最期之诗》新增了MARIA剧情。在售价上前者为6800日元，后者为3980日元。请买《最期之诗》吧，RMB350元以下必搞定！

②EZ-Flash全国都有代理点，相信国内很多游戏专卖店也都有这个产品卖。EZ-Flash价格普遍为：128M卖695元；256M卖1150元（都已含烧卡器）。HGAME？多边形建议大家不要玩那些不健康的游戏。

③VGA-BOX能将日版PS2接到显示器上，但是效果只能说是可以接受。

我的问题是：偶最近在玩《GTA3》，对其他方面倒没什么难点，但实在是用不了飞机！偶无论是在正向大道上还是在斜向小道上，无论是在中途起飞还是在末端起飞，无论是起飞后上抬还是压低，都会在空中飞十秒左右后落于大海！急求解答！谢谢！（我非勇士^@_@）

另外送给编辑部射击游戏迷一个经典的射击游戏：《是男人撑过20秒》。不知道大家是否玩过……玩过之后才知道什么彩京完全是弱智游戏……（汗ING）

多边形：某玩友道：玩《GTA3》能看清自己的本质，你在游戏中扮演的是坏人吗？（笑）多边形在里面扮演的是正义的Policeman，专门惩恶扬善。我曾经想过假如《GTA3》能推出网络版的话，那么大家可以一起同乐了……在《GTA3》中不但可以开飞机，而且还可以让坦克飞上天，具体方法编辑部内无人愿意研究……《是男人撑过20秒》这小游戏的确不俗，所有编辑都玩过，因为大家都是真·男人，撑过20秒绝对没问题。

游戏海报欣赏一定要坚持！每期都要有！（田宇）

多边形：海报我们会经常送的，不过有很多读者反映光送海报比较单调，下期本刊赠送精美笔记本外加“PS2”一台——不过是纸做的（笑）。另外……很想问一下田宇玩友：你是否就是漫画家田宇呢？

各位编辑部的大人们：你好！小女是众小编的忠实读者，我想邮购一本《掌机王》。实在太好卖了！我只是晚了一天去，BOSS就说卖完了。因此想询问一下那边是否有存货，请尽快给我答复！实在是万分感激！（忠实读者water以及大量读者）

多边形：《掌机王》的热销是我们始料不及的，经书商反馈消息称：现在全国无任何地方能买到《掌机王》，编辑部内部现也已全部售完，万望见谅！而《掌机王2》现已积极筹备中，其装订方式也必将改良！敬请期待！

敬爱的小编们：

你们好！我是你们的忠实读者，我已经给你们写了一封信，怕你们收不到，所以又给你们发这封Email。我将在八月中旬买PS2，下面问几个问题，请你们一定回答我，谢谢！①PS2现在应该买哪种型号？②PS2能看所有的DVD和VCD吗？是否一定要买遥控器才能看影碟？③GT FORCE有没有震动效果？如果不用那个小变压器是否就没有任何的效果了？④贵刊在2002年7月A中的“前线狙击”中介绍了《机动战士高达战记》，我对此游戏非常感兴趣，不知其发售日为何时，耐玩度又如何？⑤我想买《GT3》、《WE6》、《机战IMPACT》，请再推荐几部游戏（哪种游戏类型均可）。⑥请问PS2的正确开、关机方法和日常保养是怎样的？（重要!）好了，先问到这儿，我等你们回信，谢谢！（周多）

多边形：①一般来说都会选择香港行货版30006R。因为不用另买变压器实在是省了一个麻烦。值得注意的是：30006R不能装内置硬盘，如果你执意要买硬盘的话还是选择30000型PS2吧。话又说回来，国内玩家想买硬盘的应该没有几个。所以……还是推荐你买30006R。

②PS2可以随意看DVD影碟。注意：如果你买正版碟的话，要留意所买的是几区锁码。30006R只能播放3区香港正版碟。中国正版为6区，很遗憾没有任何一台PS2可以播放。而D碟除了少部分未解码外，大部分均为全区碟（D商将区位锁码解除了）。即可以用任何PS2播放。PS2在硬件设计上没有加入VCD播放器，但技术上完全可以！问题是国内流行的VCD在日本人眼里是垃

《游戏机实用技术》的同志们你们好：

我是从2000年3月，总第16期开始买《游戏机实用技术》的。你们的杂志印刷精美……（删减78个字）废话说了一堆，进入正题。其实我有几个问题想请教一下。

①购买XBOX时如何鉴别是否为全新主机？听说有“保新一次性开机画面”，什么样？（最好附图说明）

②HDTV适配器是否只对应HD电视，对普通电视没用？限定版中的HDTV适配器和各种端子线单独买要多少钱？

③关于XBOX刮盘一说，到底严不严重，是不是每台都刮？（这也是我当初推迟购买XBOX的原因）④据我所知，XBOX现在的合理价格为RMB1650元，我这儿现在报价为RMB2150元，请问以贵刊的专业分析，过几个月后，价格是否能降到2000元以内？

⑤XBOX美版可以选择多语言，日版可不可以选择？日版的开机菜单是否可以用英文显示？⑥买完主机后当然要买一个变压器，不知哪个牌子的好？多少钱？请帮我推荐两三种好吗？

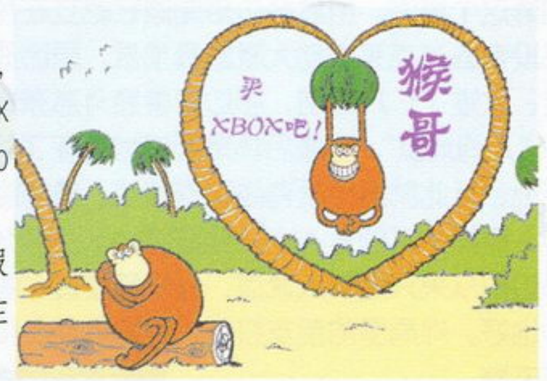
尽管国内普遍不看好XBOX，但我仍然准备购买。虽然目前PS2的游戏数量很多，但真正我喜欢的并不多，另外，从性能上看XBOX是目前最好的。我是个完美主义者，宁缺勿滥。我对游戏的画面很挑剔，不受所谓的游戏性的左右，画面质量第一位，而且XBOX上有很多我喜欢的游戏：《铁甲飞龙ORTA》、《Soul Calibur2》、《VF4进化版》、《莎木2》、《DOA沙滩排球》、《忍者龙剑传》等等。因为玩正版的缘故也决定了我不会买太多的游戏，太多了买不起。至于NGC，因为《生化危机》，我会考虑在买完XBOX后，过一段时间再购买（在确定生化危机确实只为NGC独占后）。以上问题多多麻烦各位了，不论如何，我都非常感谢贵刊的帮助。（为确保信能顺利到达贵刊，我会在收到回信之前每隔一段时间将信重发一次）前天购得一台GBA，橙色540元，当向售货员问及“掌机王”中的充电电池和外接变压器时，售货员强烈警告说不要用以上两样东西，否则会烧机。并说他们店是不会销售以上两种外设的。可销售员去极力向我推荐充电电池包，充电电池包中的电池不也是充电的吗？祝编辑部的同志们身体健康，工作顺利。（秦巍）

多边形：从你的来信里可以看出你是一位“真·玩家”！喜欢一个东西，就不要受大众的影响，买XBOX这想法不错啊，编辑部里已经有几个人动心了。关键在于：能找到自己喜欢的游戏便行了。

①因为只要通过放电就可以恢复主机原有的一次性开机画面，所以现在用“一次性开机画面”来判断是否为新机的理论已经失去了意义。玩家也不要刻意追求“一次性开机画面”吧。

②对，HDTV适配器仅仅针对HD电视，普通电视根本就没有什么效果，甚至没有对应的接口。限定版中的配件国内根本就没有单卖的。

③XBOX刮盘事件是几个月以前的事了，这种情况基本得到了解决，倒是现在人来人往我已经看到有很多玩友毫不犹豫地买下了XBOX。XBOX和PS2、GBA一样价格天天都在变，深圳最新报价为XBOX原装全套卖2100元左右，加直读为2500元。



④近期内不会降太多，至少要等暑假过后吧？反正大家要记住暑假以及过年前这两个时段任何游戏机都要涨价的。有点头脑的老板都会在那时候多进货以防万一。大家以后要记住买机要尽量避开这两个时段。

⑤日版XBOX可以选择英、日、法、德、意大利、西班牙6国语言，同美版XBOX完全相同。

⑥游戏机变压器有很多杂牌，这些东西都没有经过官方认可，一般说来应该是越贵越好。注意：XBOX的电源是出了名的难伺候，假如未接变压器而直接将插头插在220V电源上的话，必传来一阵“香菇泡面”的香味。而日版PS2可是要插好电源开机后才有可能被烧的，微软给中国玩家设置了一个一插即烧的陷阱，切记切记……

⑥暑假前GBA卖480元，现在卖550元。一般店家对自己店里没货的解释为：“那东西不行！”要不就说：“全卖完了。”（以证明自己生意好）要用充电电池玩GBA，最最省事最最方便的方法是买5号充电电池。掌机王LIKY现用1300毫安的GP超霸充电电池。

www.plumbo

坂。D商也懒得去开发相应软件，所以欢迎你加入DVD行列！

③GT FORCE震感不俗，手感直逼街机！它不用小变压器的话是不能正常使用的。

④《机动战士高达战记》8月1日已发售，目前编辑部D·S、阿修罗等高达迷狂玩中。据D·S称："还不错！好玩！只向高达迷推荐！"

⑤RPG买《FF X》，ACT买《真·三国无双2中文》，RAC买《GT3》，PUZ买《盖盖乐》(中文版本)，FPS买《荣誉勋章》，FREE买《GTA3》……一个一个来吧，PS2不愁没游戏玩。

⑥最好的保养就是不玩D版了。

用AR2+正版《死或生2》大概能引导多少DDVD？谢谢。(某读者)

多边形：AR2性能比较稳定，用《死或生2》引导85%的D DVD没有问题。PS2直读已经出现有3个月了，大量游戏商称还未出现任何返修机。直读第一关已过，现在所有玩家都在希望与不希望中企盼第一台读盘不能的直读PS2出现。

纱迦大哥：你好！(不知道编辑部是不是你负责收邮件)刚刚买了《掌机王》，真是太完美了，拜托一定要继续出下去！因为本人正打算假期买GBA，所以想问LIKY几个问题，行吗？

①GBA的日版和港版有什么区别吗？哪个值得买？②GBA有盗版卡吗？什么样的，价钱一般多少？③GBA的正版卡一般要多少钱才合理？如《白夜》？辛苦大哥了，谢谢！我急需这些信息啊！(鹌鹑)

多边形：你就没想过和我多哥打个招呼？(硬直状)

①GBA的日版和港版区别只在于说明书，另外比如橙色机是只面向日本销售的，质量都一样。有关日版机比香港机质量好的说法是一派胡言。(多哥向你保证！)②GBA盗版卡价钱一般在40元～70元间。为何问这个？你从火星来的吗？(笑)③GBA正版卡比PS2正版碟便宜不了多少。一般在350元左右。《白夜》正版难觅，全中文版刚出，70元搞定！

多边形老兄：有几个《机战A》的问题请教一下：

①查看武器时，右下角一行"クリティカル"是什么意思？

②阿姆罗的RX-93的希腊字母到底是μ(Mu)还是ν(Nu)还是υ(Upsilon)，我看都差不多的，分不清。

③为什么21话风云再起未加入，而29话东方不败也未加入(条件未满足)？

多边形：①"**クリティカル**"指的是该武器出现会心一击的几率，是英文"Critical"的日文写法，在《机战R》中这个单词简写作"CT"。

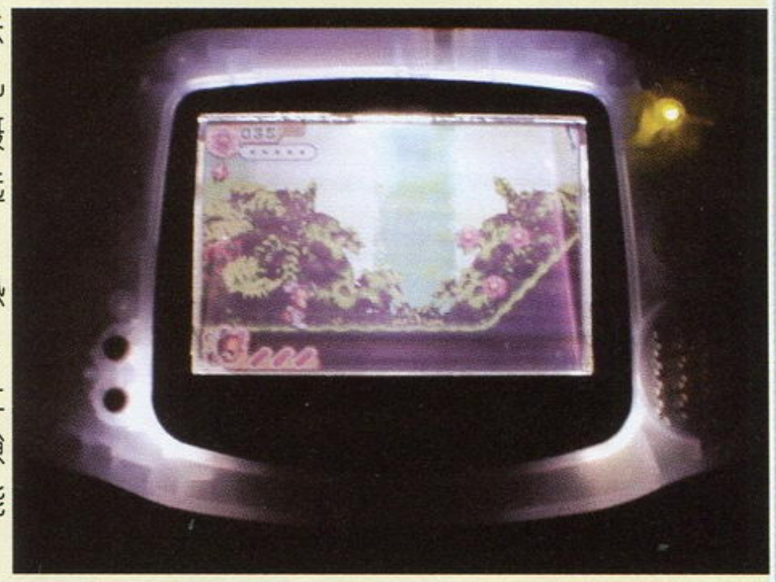
②RX-93的正式名字是ν Gundam，因为发音同英文单词"New"一样，所以也有人叫它New Gundam。

③东方不败是隐藏人物，必须满足特定条件他才会加入，并不是一定可以收得到的！具体加入方法见下文：第8话选择地上路线，16话选择基亚那高地路线；在19话以前每次遇到东方不败还有恶魔高达，一定要用多蒙击落；18话先用多蒙说得艾雷比一次，不过她不会加入，然后击落**ノーベルガンダム**，19话用铃说得她一次，再用多蒙说得她一次，然后再用多蒙击落她，此话过版之后艾雷比就会加入，然后用多蒙击落东方不败和恶魔高达；如果全部完成，东方不败就会在29话第二回合和风云再起作为增援一起加入，否则19话东方不败就会死去，而风云再起会在21话提前加入。(如果之前的分支选择错误，也可能连风云再起都不会加入)

GBA夜光板极速试用报告

试用者：夜光板紫枫

先放一张大图孝敬一下各位吧！

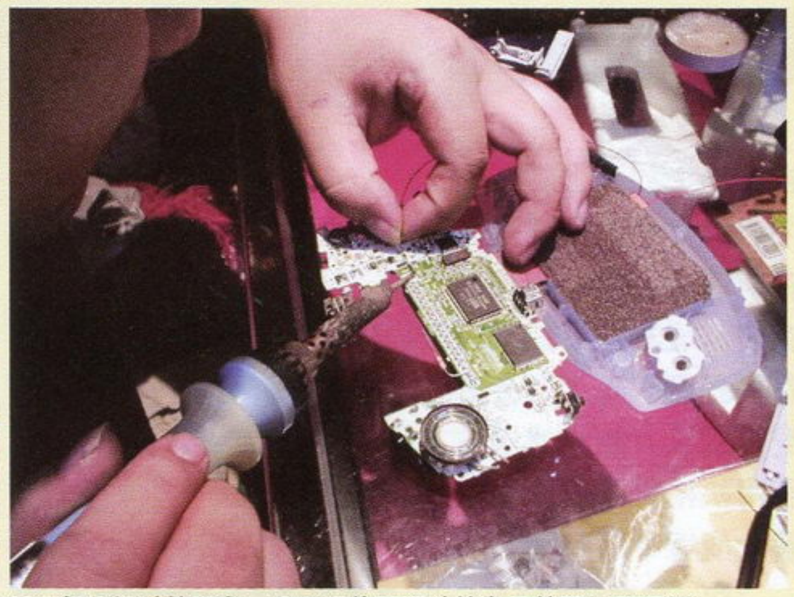


上期截稿后，我就和LIKY带着编辑部里的GBA去装夜光板了，(自己还是水平有限，高科技产品不敢乱碰。)花了380元包安装。大师的安装全过程均已拍摄下来，因为版面有限，不能将图片全部放出，所以先选几张好看的照片刊登于此。

该装置中最为重要的两个配件就是发光板和隔热层。发光板是安装在GBA液晶屏幕与GBA镜面之间的，而隔热层则是紧贴在GBA液晶屏幕上。由于发光板上有一金属结构比GBA液晶屏幕与GBA镜面之间的空隙稍大一些，所以在安装好后GBA下方的外壳螺丝不能拧紧，要不然很容易压坏GBA液晶屏幕。

该装置在安装上有点繁琐，而且说明书上的安装过程全是用英文写的，在此劝告各位"动手能力就算强的玩友"也不要轻易乱装，毕竟商家一装就是装好几台，人家还是经验多些。



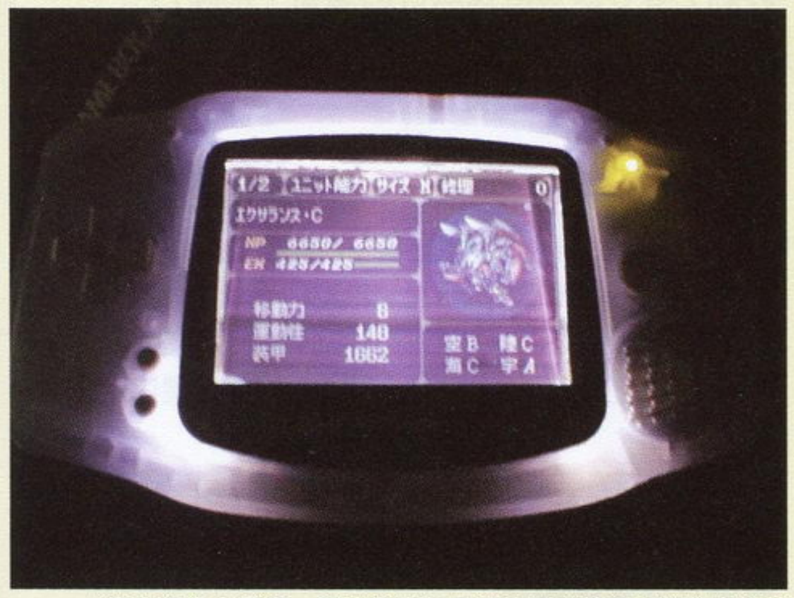


▲GBA镜面里面最怕粘灰，稍有不慎便步入"花机一族"。连GBA都没拆过的朋友，千万记住不要乱给自己的爱机开玩笑。

关于效果，评测结果为：初玩感觉非常完美！亮度够强！LIKY和我几乎就要坚信任天堂的GBA PLUS一定会模仿该外设加载夜光芯片了。

回到编辑部，马上熄灯开玩，什么《KOF》啊，《瓦里奥4》啊，《马里奥赛车》啊一次都玩了个够，确实，那均匀而又够亮的"夜光"几乎就要迷惑我们了。但是，最后我们还是发现了一些小小的缺陷。比如：由于光源太靠近液晶屏幕，导致画面有些偏灰，就犹如彩色电视机将彩色调淡了一般。初时还以为是在黑暗中看着光亮的东西玩游戏导致的错觉。但后来经过验证证明了夜光板确实间接地将GBA的色度以及对比度统统调弱了。比如白天玩《KOF》在选人画面时能清晰地看清楚背景画面上的网格，但一到了黑暗处利用夜光板玩的话就看得不那么清楚了。这个缺陷虽说没什么大不了，但确实给我们众GBA迷带来了一丝阴影。

另外一个缺陷，就是任何一家游戏店的安装环境都比不上任天堂的专业无尘组装车间。进灰，那肯定是在所难免的。问题的关键是能进多少灰。多哥的建议，各位想买的玩友一定要找信誉高、人品好、功夫佳、性格稳重、不骄不烦的老板进行安装(像是求婚了……笑)。而且，安装效果的好坏还与老板当时的心情有关。如果找老板安装时看到他生意很好，顾客很多，那还是另找个时间安装吧。最好一个顾客都没有时，就赶紧死缠烂打拉住他不放。还要时不时在他耳边叮咛着"千万别留下灰与指纹！"。



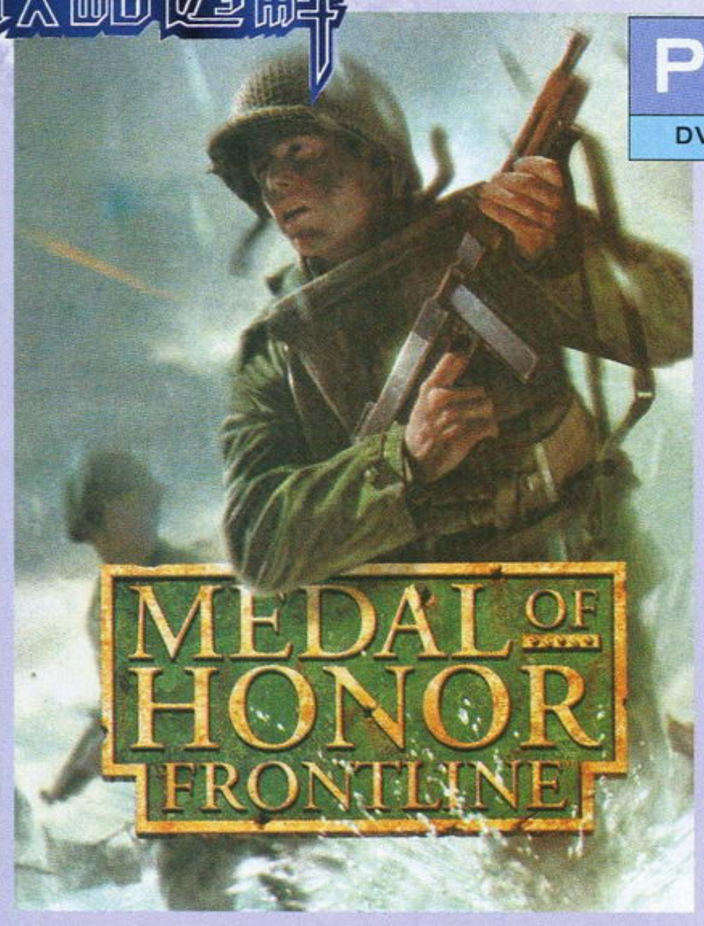


▲亮度很令人满意，那块夜光板是整块透明的面板都会发光的，所以光线分布很均匀，这样躲在被窝里玩GBA实在是一大快事啊！

有关销售渠道，紫枫打听到这种非官方外设是从外国流入香港，再从香港流入到深圳、广州等城市的。相信各地的玩友应该很快能在自己熟悉的游戏店里安装到夜光板。价钱上估计还是要400元左右，划算不划算那就要看各位是怎么想的了。在下一辑《掌机王》里面，紫枫将对该外设作出更为详细的安装、试用报道。请期待！

www.plumbook.cn

文：荣誉之紫枫　协力：蜘蛛



PS2	EA	FPS	1人
	2002年6月6日发售		80KB
DVD-ROM	–		售价：49.99美元

原本以为这个游戏做个特快就行了，没想到还是有很多玩友对这个游戏表达出兴趣，但随之而来的问题也就来了——这里……该……怎么打呢？是的！没错！《荣誉勋章》这一系列游戏素来以真实地表现二战而著名，但玩家们在爽快地体验战斗的同时也难免会碰上很多谜题。这些谜题不像《生化危机》那样难，但有时候被卡住了还真是恼火呢。大家不要急！现在由编辑部最强世界至尊宇宙无敌的“荣誉勋章王”紫枫来带领大家重返战场，现在……我们就是士兵！我们就是主角！我们担负着拯救世界的任务！帕特森中尉……右方火力太密集了……我们向前突破吧！Let’s move！

紫枫向大家推荐使用CLASSIC MOHMODE操作模式：

L1、R1：左右侧移。（相当重要！务必熟练并经常用到！）
L2：下蹲。**R2**：举枪瞄准（画面出现准星）
L3：移动，按下R2键后转为控制准星，用力按下是回归待机标准视点。
R3：在移动时上下调整视点，不常用到。
△：跳跃。□：加子弹。○：换武器。×：开枪。十字键：狙击枪视点拉远。



1. D日

幸福时光

在海滩上找到上尉
同班的4名士兵被火力压制，要把他们救出来
在防波堤上重新找到你的班
在防波堤右方尽头救出工程师
在碉堡底部与上尉会合
穿过雷区，控制战壕右方尽头的机枪
利用机枪摧毁山脊上的两个机枪点
解决战壕中的纳粹兵

（这一关最难的地方在于：不懂英语的玩家很容易卡在抢滩处。其实在主角帕特森中尉被炸入水后，一上岸先不急着往前冲，你要先找到躲在浅海区破船后面的上尉，他会提醒你小心敌方火力，并且要求你掩护4名被困的战友，在沙滩上分别能找到6名被火力压制蹲在地上的大兵，其中有一名士兵和一位医务兵被当面射杀，其他4个战友只要你蹲在他们旁边朝远处的碉堡开枪即可一一救出。救出战友后到铁丝网前与上尉会合，被告之爆破兵被困在整个抢滩阵地的最右方，将爆破兵掩护回来即可炸开铁丝网。躲到碉堡底部与上尉碰头。然后在战友的掩护下跑过雷区，抢夺机枪消灭山上的机枪点以及战壕里的敌人。）

抢滩登陆

干掉碉堡内的机枪手
摧毁无线电设备，切断敌兵与上面射击掩体内的联系
找到烟雾弹
干掉刚发现的射击掩体内的所有敌兵，等待盟军飞机轰炸不远处的掩体
在射击掩体内放烟雾弹，通知盟军飞机轰炸本掩体

（本关谜题类的问题不是很多了。趁机多熟悉一下难度高于鼠标控制的手柄操作系统吧。最好能做到像紫枫一样枪枪爆头。一般的做法是在发现敌人后以最快的速度按住R2键将准星放在敌人身体上，然后在一瞬间向上轻挑一下L3摇杆使得准星瞄准对方头部，扣动扳机！砰！在冲入第一个发现的射击掩体内可以看到诺曼底登陆的壮观景象，此时注意不要被盟军的飞机乱枪扫死，因为你还站在敌人的地盘里。接着只要等待盟军P-51飞机轰炸不远处的掩体即可。最后在掩体中央发现烟雾弹，点燃后找到掩体出口离开这儿。）



2. 港口风暴

海边偷渡

在游戏开始点的木箱堆中找到一个重要的工具
爬上高楼用教堂内的机枪向敌人射击
拿到燃料库的清单
炸开通往潜艇坞的墙并找到潜艇加油坞
藏在货物箱中溜走

（初试巷战，小心识别敌人与盟军服装的区别，别乱开枪打自己人。游戏一开始的工具一定要记得拿到。另外在躲过坦克后一定要爬上教堂用机枪向地面上的敌人及坦克扫射。紫枫当时没看到教堂的入口，所以死活完成不了这个过关要求。接着走，有些地点要蹲下爬过去。燃料库的清单在拷问室里发现的美军俘虏身边的墙上。某处堆满油筒的墙壁可以炸开，炸墙之后沿着小路找到树林中央的卡车……）

特别货物

破坏U型潜艇的引擎
炸毁艇尾的鱼雷仓
摧毁发报机
炸毁艇首的鱼雷仓
找到Enigma密码本
从出舱口撤退

（靠着货物箱躲入了潜艇内，里面一场混战自然在所难免。注意有一段通道里内壁的蒸汽管被子弹击中后会喷射出致命的蒸汽。不要贸闯，找到开关关闭气管即可继续前进……）

风暴之眼

找到抵抗组织的秘密武器存储点
找到2号U型潜艇坞附近的屋顶上的舱口
摧毁运送军需的卡车
找到敌方的兵力部署图
混进湿船坞

（在一栋高楼的顶部天台上第一次拿到狙击步枪，按R2键是进入狙击模式，而后调整十字键能将视点拉远拉近。“2号U型潜艇坞附近的屋顶上的舱口”是本关最难找的地方。潜艇旁有辆火车，火车旁边的房子墙壁上有通往楼顶的楼梯，爬上楼顶后顺着走来到尽头就能找到下落口。）

巧遇

摧毁研究中心内的引擎
找到引擎图纸
混进U型潜艇船坞
摧毁所有U型潜艇
炸毁燃料罐
找到船坞门，走人

（鏖战吧……）

3. 海底捞针

艰难登陆

掩护打坦克的Barnes下士
找到煤油
点燃干草堆诱使敌人打开城门后再杀入城内

（风景怡人的一关，游戏初会遭遇Barnes下士，而跳伞失败挂在风车上的另一名大兵则被坚守于此的德国狙击兵射杀了。接下来无论如何也要保护好Barnes下士。每当发现敌军坦克时，Barnes下士会负责埋炸弹，你只需干掉附近的敌人掩护他即可，路上还能找到另一名走散的大兵，在解决掉数辆坦克后可以找到煤油。用煤油点燃城门入口处的干草堆，干掉闻讯而来的敌人后进入小镇……）

金狮酒吧

找到破坏车的工具并破坏停车处所有汽车
在车库找到货车司机
在最后一个拦车处找到军官制服
在金狮酒吧找到人联系

（过了第一条河后往左走，会在一庭院内的里间找到工具，接着将庭院内的汽车全部弄坏。注意卡车是要蹲下来才能剪断其输油管的。当时紫枫在这里被卡了大半天，一想起来就气！冒着敌人的火力一路来到另一个小巷子里，厚道的游击队员要你将大院里所有汽车破坏掉，他就会载你往小镇的另一个区域去。路上有多次都要下车解决敌人、破坏汽车，不然太危险的话游击队员是不会开车的。在最后一个拦车点的大院里破坏掉几辆车后，在大卡车上找到德军军服。最后在冲桥时那游击队员英勇牺牲，你只要冒着火力躲进金狮酒吧即可躲过追杀。在酒吧内先在钢琴旁点首曲，在二楼阳台上发现有数个喝得醉醺醺的德国鬼子，将阳台扶手上的三杯啤酒扔在下方的德国鬼子身上挑拨他们互相斗殴，趁着混乱离开金狮酒吧。）

急速行动

找到厨房的钥匙串
在壁画后找到地图并破坏某台座钟找到机密文件
在二楼找到通往里房的钥匙并在里房找到Gerrite

（难点在于：地图在哪？提示上说是在壁画后面，可本关里壁画太多了……紫枫费了九牛二虎之力才在初次看到的演讲台的二楼墙上找到那壁画。演讲台前有个醉酒的德国鬼子，不等开枪他就已经醉倒在地上了。在他身边还能拿到德式冲锋枪。该枪火力猛，后座力小，是紫枫在游戏中最爱的武器之一。后期要找机密文件，但大楼里座钟到处都是，其实文件就在有壁炉的那个休息室里，里面有几个德军军官在聊天，而打破房间左边的座钟后就能得到文件了，在休息室左边的浴室里找到秘道沿路来到二楼，找到钥匙后打开某个房间救出一个智商低的人，保护他来到走廊尽头后就能在他的帮助下跳到干草堆中逃离此地。）

www.plumbook.cn

4. 遥远的桥

荷兰 Nijmegen 桥

拆掉所有桥下雷管中的电池
摧毁防空机枪
在医疗卡车中逃走

（本关里桥上的狙击手很是烦人，要尽早找到并干掉他们，在大桥上一发现有机枪的话就赶紧上前占据有利地形，因为马上会有大批闻讯而来的纳粹兵。本关的难点全放在了厮杀上，基本上到考验玩家射击水平的时候了。）

小巷鏖战

摧毁敌兵在干道上的检查站
摧毁发报机
找到通往 Arnhem 的路

（为了小镇的安宁继续奋战吧！本关地形复杂，要不断穿越民房以行进，记得一般在二楼如果看到有机枪的话那就尽快操纵机枪干掉路面上的敌人，射击地面上的红色油筒可以一股脑儿将路上的敌人全部炸死。而如果发现没路可走了那么试着在墙角处找找地道口。在最后一条通道里有很多民房，发报机在位于过道的最后一间房子里。）

Arnhem 的骑士

摧毁豹 IV 坦克
干掉使用火箭筒的德军小分队
在海关大楼与 Jigs 碰头

（本关巷战堪称经典！随着幽雅悲伤的音乐，你会和数十名战友在街头与纳粹残留士兵对战。要特别特别注意火箭筒兵。一炮过来大半条血就没了，要记得擅用狙击步枪干掉碍事的敌人。路上缴获的火箭筒可以用来炸坦克，要不利用机枪朝坦克扫射也可。在最后的海关大楼二楼能找到碰头的 Jigs。）

5. 滚雷行动

追踪

偷盗军官的制服
偷盗军官的证件
进入火车站
摧毁车站的控制中心
登上 Sturmgeist 的火车（Sturmgeist 是游戏虚构出的二战时期一个德军将军）

（不要犹豫，不要回头，一路杀出去……）

杀出风暴

摧毁无线电设备
找到 Sturmgeist
找到 Sturmgeist 的手提箱

（记住：千万不要去惹另一条轨道上的武装火车，一炮下来可不是闹着玩的。就算在火车过道里看到了机枪也不要幻想能利用机枪击毁那辆武装火车。紫枫当时就被炮轰了不知有多少次。顺着火车长长的通道很快就能结束这一关，在最后 Sturmgeist 会将车厢分开而逃走，你只有眼睁睁地看着他离去。）

出轨

进入火车修理厂
找到炸药上用的电池
摧毁燃料仓库
找到前往 Gotha 的火车

（无难题，留意高楼顶上放冷枪的纳粹鬼子。）

6. 直捣老巢

剪掉翅膀

找到隐藏武器的地方以及弹药库
找到间谍相机并对 5 张设计图拍照
找到开发 HO-IX 飞机的计划书
找到通往生产厂的路
摧毁试验引擎并离开工厂

（本关要找很多东西，所以就不要直冲直撞了，多在房间里搜索，免得到时候又要走回头路来找文件什么的。）

秘密矿井

坐矿车前往秘密雷达站

（本关可以看作是小游戏，有点像《印地安纳·琼斯 2》里的一段著名飙车镜头。你将坐着小矿车在矿井里一路狂飙！注意一看到火箭筒兵就赶紧干掉他！沿路有很多油筒可开枪引爆以重创敌人。）

雷达下面

在开始行动不远处找到引爆用的电池
摧毁两个雷达站
用无线电告诉盟军你的方位
找到 HO-IX 飞机修理厂的入口

（电池在游戏初左边一扇铁丝门旁。在后面的进程里玩家不要急于行进，因为沿路会有很多重机枪火力点，用火箭筒或狙击枪解决敌人后再走。最后来到一秘密基地，地面上涌动的人头似乎告诉你大战即将开始了，在房间里找到无线电设备向盟军汇报一下情况吧。）

我来秀一下

找到 Sturmgeist 并干掉他
偷走 HO-IX 飞机

（同屏显示最多人数的一关，如果用一般的做法找地方躲藏并干掉所有敌人再走的话……这样也许会死得很惨。最好的方法是一开始就不要去搭理那些从四面八方压过来的纳粹兵，而直接往右边的飞机库入口杀过去。不久在最后发现的 HO-IX 飞机修理厂里与 Sturmgeist 对决，不要吝惜你的火箭筒了，全部喂给 Sturmgeist 吧。干掉他后驾机逃出秘密基地，盟军会有飞机掩护你离开。至此……《荣誉勋章 前线》全部结束！）





D日是一个变通词，用来表示一个战役或者计划中一系列战斗开始的那一天。当准确的开战日期不详、秘密或者容易变化时，D日就是衡量它的一个标准。它有助于策划人计划好一个战役各个阶段的时间。比如D日的前一天是“D-1”，后一天是“D+1”，等等。

D这个字母代表“日”字，也就是英文“DAY”的第一个字母，从字面上说就是“日日”。这个字有时用于广告或者销售业务上，作为开始投放一个新产品的日期，但更普遍的是这个词在军事上的用法。

D日这个词起源于第一次世界大战，然而直到第二次世界大战，这个词才取得了重大的意义。盟军反攻欧洲大陆代号为“霸王”的作战计划开始的日期就是D日。经过几个月的精心策划，准确的日期定在1944年6月5日，但是由于这一天天气不好，将攻击推迟到第二天，也就是D+1即6月6日。这一天就是历史上著名的诺曼底登陆纪念日，也称为D日纪念日。

1944年6月6日，代号“霸王行动”的诺曼底登陆战役打响。盟军集中了近300万人、近6000艘舰船（其中登陆运输舰艇4000余艘、作战舰艇1000余艘）和10000余架飞机。当日凌晨，美国第82、第101空降师和英第6空降师共1.7万人，作为先头部队，乘1200架运输机分别在诺曼底的科唐坦半岛南端和奥恩河口附近首先伞降着陆。随后，美、英、加等国部队在猛烈的海空炮火支援下，在五个地点登陆法国海岸。德国由于受到盟军情报的欺骗，未能及时组织反击。经过激烈的战斗，登陆的盟军部队先后巩固了各处登陆场，并开始向纵深挺进。

本作《荣誉勋章 前线》几尽完美地再现了该战役里的几场战斗，战斗的热血在沸腾！各位还在等什么呢？

D日——诺曼底登陆战

美军 29 师 116 团 F 连 Warner Hamlett 的抢滩日记

登陆艇开始航向滩头时，中尉走近每个人，并拍拍他们的背说：“去干掉那些混蛋吧！”但当我们由艇上跳入水中时，大家只能自顾性命而已。因为炮火猛烈地朝登陆艇打来，我和我那一班就涉水向旁边走，沿着与海岸线平行的方向行进。当我终于转头朝海岸前进时，看见一发炮弹把 Hilscher 中尉炸得跪下，然后倒入炸开的弹坑，他就死在那里。

Hilscher 中尉来自德克萨斯州。当我终于抵达岸边后，就开始在震耳欲聋的炮火声中朝海堤跑去。我看见约 75 米远处有个坑，就奔去躲入，伏在坑底的火药灰上，一喘过气，就再向前冲。但我太累了，沾了泥沙的湿衣服与装备很重，难以奔跑，不得不再躲在反登陆障碍间休息。一个南波士顿士兵 Mervinl·Matze 已经直跑到海堤边，作手势要我们跟上去，并大喊：“离开沙滩！”在沙滩上我们只是活靶，我们唯一存活的机会就是要尽快离开沙滩。我还在喘息时，士兵 Gillingham 冲来卧在旁边，他露出求救的眼光，脸色苍白而害怕，像是小孩子在问该怎么办。我对他说：“Gillingham！我们要尽量散开，因为德军会先打双人目标，再打单人目标。”他不答腔。接着我听到一发炮弹打来，砸入面前的沙地，炸开的弹片飞过我头上，纷纷落在我的四周。

Gillingham 的下巴被弹片削断，只剩一点皮肉还连在脸上，他就抓扶着下巴跑向海堤。他到海堤后，我和 WillHawks 就给他注射吗啡。他意识清醒而自知将死，留在我身旁还活了约三十分钟。

我们应该要停在海堤边，等待剪铁丝网兵将海堤上巨大的铁丝网阵剪穿，才能前进。在等待期间，F 连的 Wise 中尉正在海堤后指挥他的部队时，被一发子弹命中前额，却继续指挥直到自己坐下抱着头倒地而死。我们在海堤下等到攻击发起，才前进穿越海堤上剪开的铁丝网阵，碉堡中的德军随即向每个冲越海堤的人开火。穿越海堤后，地上有很多小型灌木与沟渠可供掩蔽，我们花了些时间来重组人员与计划如何摧毁碉堡。我们首先将 TNT 炸药装在长竿顶端去直接攻击碉堡，但这方法根本行不通。因为德军只要看见有人穿越碉堡前的铁丝网，就可以马上把他击倒。然后我们决定由碉堡间穿过，攻进连接碉堡的壕沟。这些壕沟是德军挖来用以机动迁移与撤逃的途径。我们进入壕沟，溜到每个碉堡后方，把手榴弹扔进碉堡内，再冲进去杀光碉堡中所有剩下的德军。成排的碉堡阵地耸立在我们与崖顶之间，我们缓慢地推进。士兵们决心完成任务而不顾牺牲所表现出来的勇气，令人难以置信……



志&3DM-SW

www.plumbook.cn

攻略透解

文：SNOOPYS

编者按：《海豚》是一款非常出色的DC游戏，但由于游戏的难度很高，导致很多读者望碟兴叹。《海豚》向来都是“游戏立方”的提问大户，而且如此优秀的游戏也不应该就此埋没。为此我们特刊出这篇要点式的实用攻略，希望能够解决大家一直以来的疑问。

海豚ECCO 未来的守护者

DC	SEGA	ACT	1人
	2001年1月25日发售		8格
GD-ROM	—		6800日元

操作指南	
游泳	A连打或移动后按住
冲刺	B
声纳	X
地图显示	X按住不放（仅水中有效）
回转	Y
更换上下视角	方向键
左右视角	L/R
后视角	L+R
左右翻转	Y+L/R或按上切换视角后按L/R

物品	
命之水晶	HP上限增加
空气水晶	氧气量增加，用完即止
声之水晶	声纳功率增大，可以打碎特殊物品，并具有攻击力
能量水晶	快速游动，可以冲入逆流并撞开石头，且攻击力变为3倍
潜藏水晶	隐身，敌人无法发现你
忍耐水晶	HP上限增加，用完即止
变形水晶	游戏中只会出现两次，可以变为小鱼

能力		
海鳐之歌	Song of Ray	推动海鳐直线移动
鲨鱼之歌	Song of Shark	麻痹鲨鱼
小鱼之歌	Song of Fish	让小鱼群跟随你
海龟之歌	Song of Turtle	让海龟游到你边上
植物之歌	Song of Plant	刺激某些特殊植物喷出花粉

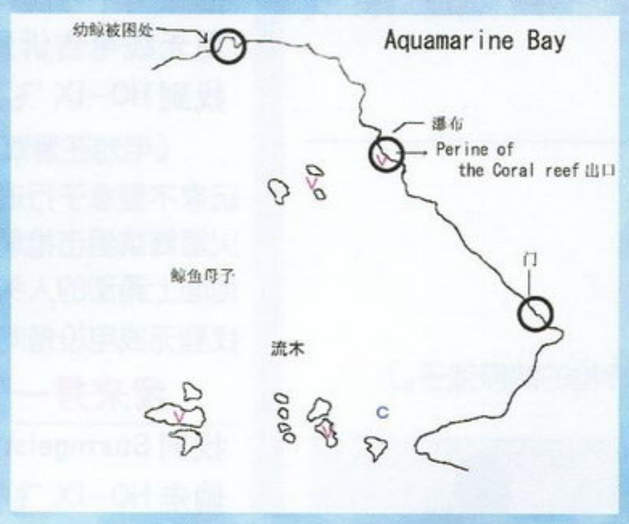
V 生命水晶　　ST 潜藏水晶
p 能量水晶　　C 信息石
A 空气水晶　　空 洞穴内换气点
J 忍耐水晶　　★ 机关
S 声纳水晶　　PS 宝石（少数关过关道具）

第1关 绿宝石湾 Aquamarine Bay

1.周围有3只海豚，海豚教官会让你参加训练，方法是捉回一条颜色特殊的小鱼，成功后有命之水晶作为奖励。

2.和鲸鱼母子交谈，并给小海鲸做跳跃示范。学会使用声纳后，可以在周围找到一个信息石(Information Shard)，请对之使用声纳。

3.发生地震，小鲸鱼失踪。在海床的一堆巨石下发现小鲸鱼被困在石堆中。



4.回头寻找最初的3条海豚，交谈后将它们带到小鲸鱼被困处。海豚们协力推开巨石，救出小鲸鱼。

5.母鲸作为答谢，用身体挡住瀑布，这样就可以进入瀑布后的洞穴了。

第2关 暗礁险影 Perils of the Coral Reef

1.和周围的海豚比赛，方法是捉一条红色小鱼，在两根石柱环绕处等待哨响。两声哨响后开始绕石柱游泳，如果能抢在其他海豚前回到石柱，就可以得到命之水晶。

2.向前游，进入海沟后左转。躲过鲨鱼后，遇到一只正在寻找兄弟的海豚。

3.跳过附近的海峡，进入新的海域。

4.杀死海湾中游弋的3条鲨鱼，救出小海龟。随后有一条海豚出来教你“海龟之歌”作为答谢，原来它就是那只海豚要找的哥哥。

5.回去把先前那只海豚带过来见它哥哥，这样它就会教你“鲨鱼之歌”。

6.通过海沟，继续前进。一条海豚正在捉一条奇怪的小鱼。帮它抓住的话，它将教你“小鱼之歌”。

7.利用“小鱼之歌”带着一群荧光鱼通过抓鱼处附近的黑暗海洞，或者是带一群解毒的石斑鱼通过海龟湾里有杀人鱼的海洞。

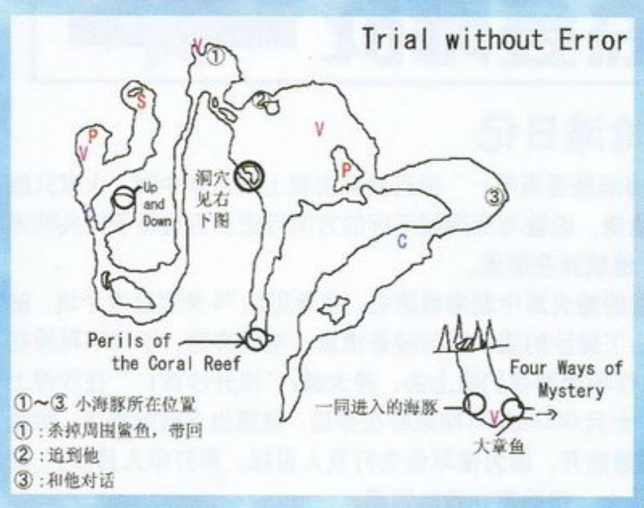


8.两个海洞出口都是鲨鱼湾，这里有一条巨鲨。先用“鲨鱼之歌”激怒它，然后迅速沿着海底游动，将它带到中央的珊瑚礁（多利用后视点观察）。当你穿过珊瑚礁上的小洞时，巨鲨就会被卡住，立即回头来个“巨鲨之吻”，得到“能量之力”。巨鲨一会儿就会自己脱出，利用珊瑚礁上的能量水晶激活能量之力，可以开始对其攻击啦！千万不要和它再次“热吻”，游到近来的海洞附近，鲨鱼就会回头，此时可以攻其尾部。胜利后瀑布下出现命之水晶，用能量之力得到它。

9.回到捉鱼的地方，边上有一个很安全的海龟湾。在信息石附近有另一个海湾，躲过鲨鱼群，在最深处看到能量水晶和闪光的出口。利用能量水晶，冲入逆流中的出口。

第3关 完美考验 Trial without Error

1.在大海湾中央，海豚妈妈正在寻找它的3个孩子。第一只在附近海湾中被锤头鲨困住了，要将它带回来；第二只在海湾底部的一块巨石下，抓住它它才肯回去；第三只在海洞中，光线很暗，利用荧光鱼把它找出来。完成后将得到命之水晶作为谢礼。



2.进入第三只小海豚所在的海洞继续前行，进入鲨鱼群控制的海湾。一只海豚被围困在这里，杀死所有的鲨鱼后，海豚告诉你它会在大海湾周围的石柱群等你。

3.回到石柱群，海豚说这里有隐藏的通道。利用能量水晶，推开石柱群中一根灰色的石柱，进入新出现的大海洞。

4.一只巨型章鱼守在通道中。和一起进来的海豚商量，由它去引开章鱼的脚，这样就可以趁机冲入洞中。

第4关 十字路口 Four Ways of Mystery

1.本关是有4个出口的封闭海洞，每条路中都有水晶以便区别，注意辨别。对水晶使用声纳可以完全恢复体力和氧气，但只限1次。对贝壳使用声纳，里面的珍珠有回复效果。

2.先获得周围的空气之力。然后寻找入口有空气水晶的通路一直前行，直到看见紫色水晶后左转，沿路一直前行进入海湾。自称隐者（recluse）的海豚正在寻找拉链鱼（zipper）。回到最初的海洞，抓住一条蓝色的特殊小鱼带给它，这样隐者将教你“海鳐之歌”。

3.回到最初的海洞，进入红色水晶之路，一直到进入海鳐湾。把里面的海鳐推到海洞中，出现了一条有大海鳗看守的通路。

4.海鳗惧怕海鳐，这样就可以进入通路了。一直前行，看到青色水晶后右转，继续前行。先从中间的分支进去得到命之水晶，随后回头进入另一条。这时大逃亡开始了，只要冲到底就是胜利。

5.出口周围有声之力，得到后利用声纳水晶，震开绿网左侧的岩壁，回到第三关。



6.前往锤头鲨的海湾，继续前行。先得到能量水晶，再冲入另一个海湾中的逆流，得到声纳水晶。震开通路中兽头状的鳄鱼石（crocodile rock）。

www.plumbook.cn

第5关 上下惟艰 Up and Down

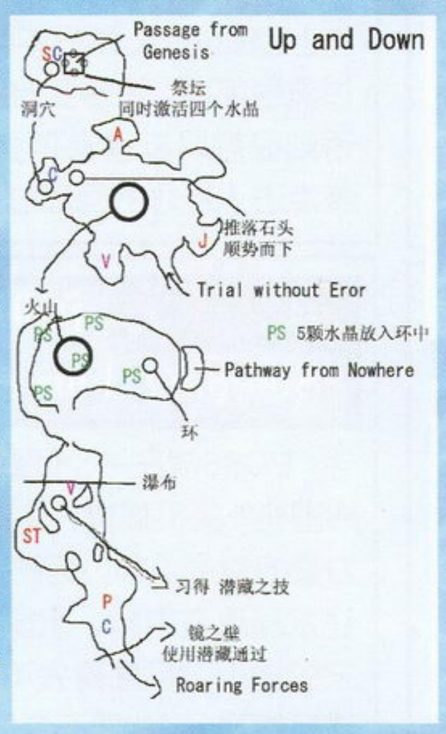
1.先得到附近的忍耐之力，在水流封闭的入口推石头下去，然后躲在石头后冲入洞穴。

2.利用声纳水晶，将祭坛上4个亮点同时激活，打开隐藏关1：起始之路（Passage from Genesis）。

3.回来后得到能量水晶并回到最初的海洞。震开中央的火山，然后得到忍耐水晶，冲入死火山上的急流。

4.被水流冲到一个大海湾。这里分上下3层，中间有瀑布连接。最底层的海洞通往死火山急流，由此可以冲回第1层。先寻找5颗水晶放入面前的圆环中，必须放入1颗水晶后，才会出现第2颗，而且其中2颗将出现在水面上。完成后隐藏关2：四通八达（Pathways from Nowhere）的入口出现。

5.跳过瀑布，进入第2层。利用海龟之歌，把海龟引到海底沉睡的海鳐上面，遮住阳光。这样海鳐就会醒来，趁机得到它身下的潜藏之力，然后利用潜藏水晶进入另一侧——镜之壁封闭的海洞，进入下一关。



隐藏关1 起始之路 (Passage from Genesis)

与主线无关，完全是为了收集命之水晶。注意一开始要推石头，然后才能进入水流。有的水晶在石头中，要用声纳水晶震开。

隐藏关2 四通八达 (Pathways from Nowhere)

同隐藏关1，不同的是这里先要得到5颗水晶，放入圆环才能继续收集水晶。

两个隐藏关的地图见攻略最后部分。

第6关 狂暴之力 Roaring Forces

1.这是一个封闭的海洞，先得到周围的命之水晶、潜藏水晶和忍耐水晶。

2.利用潜藏水晶潜入海鳗看守的海洞，开始死亡追击。海鳗会不断追上来咬你，并且放电攻击，因此要不断冲刺外加左右闪避。冲到出口就可以过关。

3.撞开有海豚标志的两个开关（其他开关会释放毒气），游入顶部的石头缝隙。

4.得到变形之力，使用变形水晶后追周围的一条小鱼，抓住就可以变形，然后游出栅栏进入下一关。



第11关 弧光刀影 Blades in Motion

1.逆流前行，小心鲨鱼。在第3根横柱上得到声纳水晶后游入回旋房间，打碎有裂纹的玻璃，进入通道。

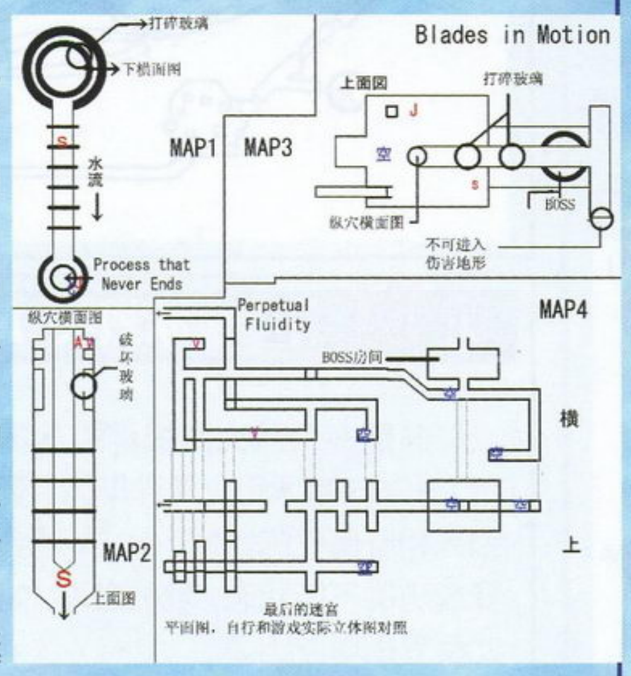
2.通道中全是转动的刀片，趁空隙进入。穿过5组刀片后进入新的通道。

3.得到声纳水晶，不用冲到底部，在中途转向。找到一处有裂纹的玻璃，打碎进入，可以得到声纳水晶。

4.得到声纳水晶后继续前进，找到另一个裂开的玻璃。一直游入底部通道中。

5.本关BOSS是一只螃蟹状的大鱼。它全身都是硬壳，攻击方法是在底部等它出现，腹部闪光时开始撞击腹部，重复3次即可胜出。

6.跟随败逃的螃蟹进入海底迷宫。这里迷宫难度很大，建议参考地图多试几次。



第7关 失落之城 Atlantis Lost

1.寻找5颗宝石，放回守护之石。第1颗在出去后沿左到底处。

2.第2颗在第1颗右边，跳过岩石后的浅滩上。

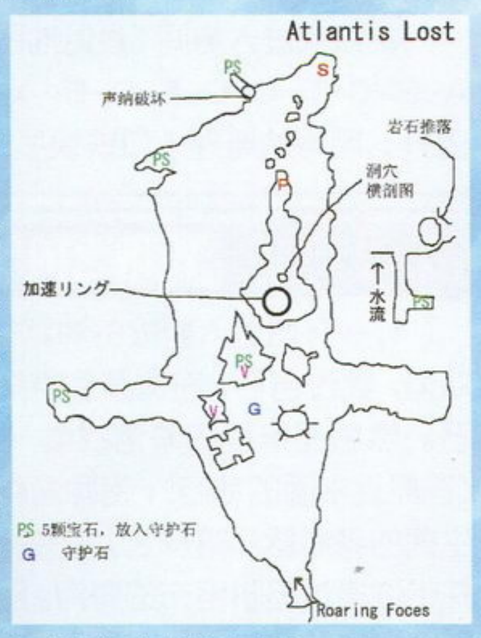
3.第3颗在声纳水晶附近，震开岩石进入。

4.第4颗在海沟底部的洞穴中，推石头进入水流得到。

5.宝石找回后放到中央紫色的守护石上，然后跳过出现的圆环。随即就可以进入相应的房间。激活房间里的动物标本，每激活1个，中央的大房间就多1个圆球。然后回到大房间，再激活4个圆球。

6.完成后海沟当中的加速环也会全部激活，先得到底部的能量水晶，然后加速游动（不是冲刺），依次游过加速环后，冲出水面，得到中央房间顶部的最后1颗宝石，要注意方向和角度。

7.放回后，第一章结束。



第8关 神殿之争 Shrine of Controversy

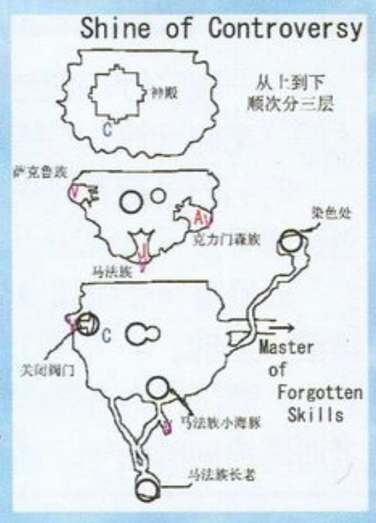
1.这个海域分上中下3层，上层是神殿，中层是海豚族，下层是作业层。3个海豚种族为了神殿互不相让。但是只有聚合三族之力才能打开神殿。

2.先去和青白色身体的萨克鲁族交谈，然后笔直往下，看到它说的那个泄漏的管道。用身体撞击即可关闭管道，假如体力减少就捕食周围的小鱼。然后它就会称你为“神选者”（Choose One），和你一起回到神殿门口。

3.然后是有红鳍的克力门森族。笔直下去，寻找洞口，进入后在底部染色，克力门森族就会跟你回到神殿。

4.最后是马法族，它要你去挑战它们的战士。笔直下到底层，在另一个洞口附近找到小海豚。它会带你进入洞口，注意跟着它才能挡住水流。进到里面，战胜族长，回到先前的海豚处，把族长带回神殿。

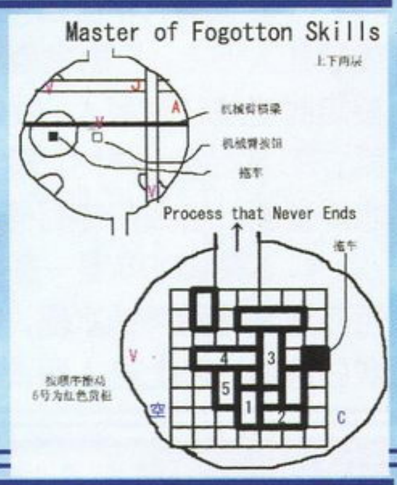
5.进入神殿，穿上装备后，进入底层的大门。



第9关 遗忘之力 Master of Forgotten Skills

1.先打开搬运车的开关，将搬运车放到海底。

2.要用搬运车将红色的箱子推入大门。操作方法是用声纳对准叉车，叉车按你的方向运动或转弯，对准叉车的操纵杆是松开夹子。步骤是先推紫色箱子，然后推橙色，随后拉黄色，推蓝色。最后把红色拉出来，将它一直推到门口，跟着过关。



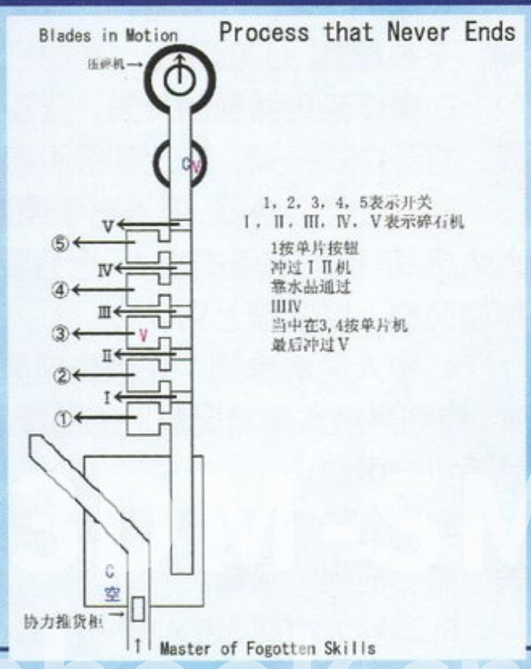
第10关 一往无前 Process That Never Ends

1.沿右方通道前进，一直看到通道外的萨克鲁族，它会帮你打开传送带。

2.回头找到通道里的马法族母子，和它们一起回到开始的水晶拖车处，三“豚”一起推动拖车。

3.水晶流入传送带，顺着前行。双刃碎石机在水晶通过时会产生空隙，使用通道左侧的开关可以通过单刃碎石机。

4.进入最后的房间，把水晶全部推入底盘。推动水晶，当压碎机压到水晶时，新的通路出现。

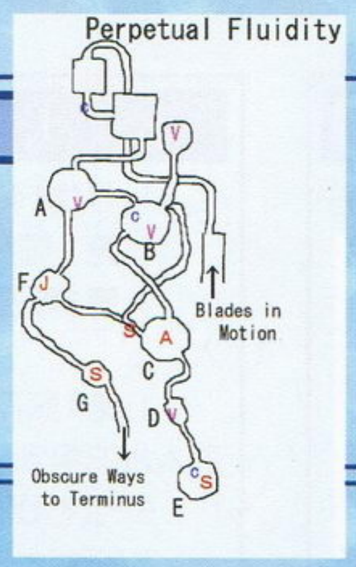


铁指电玩 www.plumbook.cn

第12关 奔流无止 Perpetual Fluidity

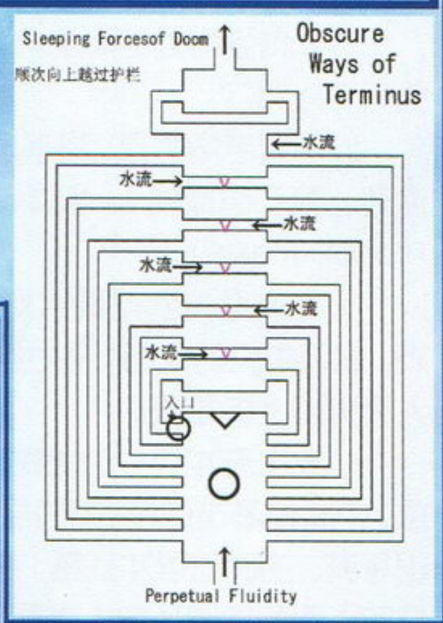
1.使用声纳水晶，打碎通路上的铁块，并闪过浮游激光水雷，前行。

2.依次进入房间（参见地图），并打开每个房间的开关，A-B-C-F-C-D-E-D-B-A-G，G房间打开开关后水面上升，用声纳清理入口铁块后进入。



第13关 暗流回廊 Obscure Ways to Terminus

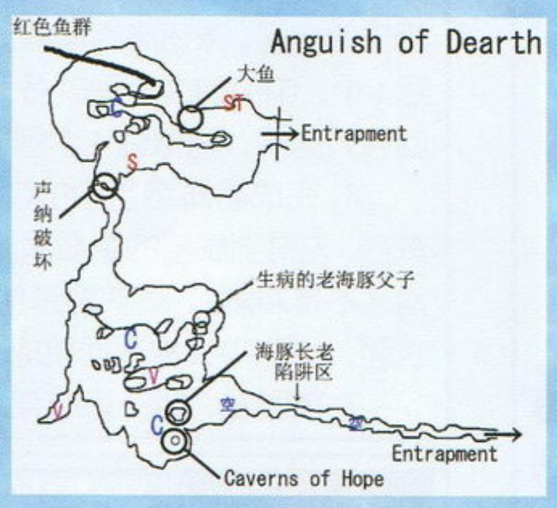
本关由12条暗流回廊组成。先从左上回廊进入，然后不断向前跳跃，翻过隔栏前进。注意要始终保持在水面，否则很容易被暗流冲回入口。一直到终点进入最后的回廊过关。



第15关 饥饿之困 Anguish of Dearth

1.一开始进入断粮的海豚村庄。进入右侧海沟，跳过岩石，左侧拿到声纳水晶后震开岩石。然后在这里的海湾找到一群红色的小鱼（在靠近水面的地方），带回海豚村中住在房里生病的老海豚。这样它儿子会教你植物之歌，并带你通过陷阱密布的海沟。用植物之歌使海底植物散发花粉，可以看到隐藏的毒网。

2.本关的另一种过关方法：在捕鱼的海湾中有一条大鱼，得到潜藏水晶后趁它张口后冲入。（不推荐）



第14关 沉眠之力 Sleeping Forces of Doom

BOSS战在一个回旋的房间里展开，周围有3条机械臂，中央就是唤醒毁灭力量的能量中心。玩家要不断使用声纳让水晶改变方向，水晶撞上中央就能打碎它的护甲。机械臂会不断捕获水晶对中央进行修理，因此要在其捕获时打下水晶。对中央造成一定破坏后，机械臂会依次自爆，直到破坏中央能源。



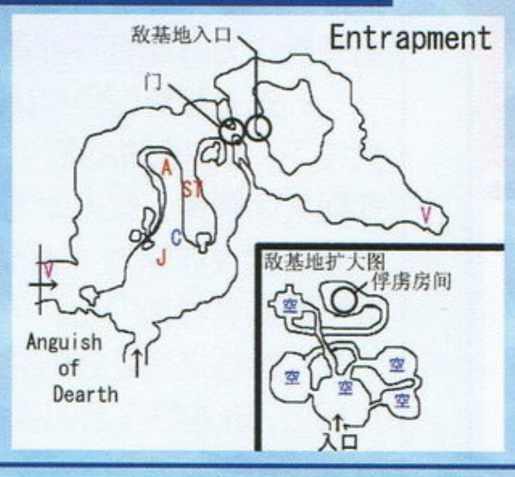
第16关 诱捕行动 Entrapment

1.一直前行，得到海沟里的潜藏水晶，溜入大门（定时开放）和基地（趁敌人出来冲入）

2.打开各房间开关，进入被捕海豚的房间，杀死看守，一起脱出。

3.沿着岩壁慢慢一起游回海豚村，小心不要被敌人发现。

4.海豚村内杀死所有的鲨鱼后，告诉长老刚才海豚给你的密令，长老将为你开启秘道。

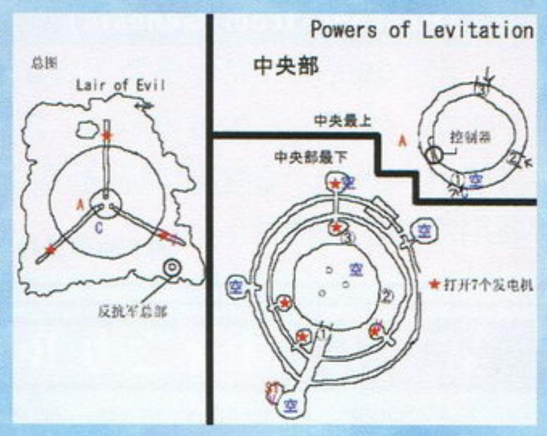


第19关 浮游之力 Powers of Levitation

1.游入建筑物，找到房间里的海豚。它会要你不要打扰它，随后尾行它，不要被发现，一直来到外面的一个通道中。

2.这里原来是海豚的秘密反抗基地，得到情报后出去，在建筑物外找到工程师，传达开启电源通知。

3.打开所有的7个电源（参考地图），回到中央的控制器。



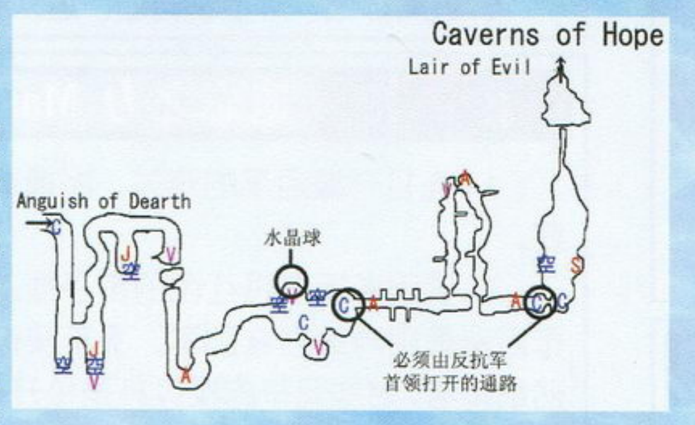
第17关 希望之洞 Caverns of Hope

1.一直逆流前行，小心飞来的巨石。只要使用声纳，攻击你的海豚就可以成为伙伴。转弯后沿路继续前进。

2.游入海底基地，在左侧房间接触大水晶球，消灭随后出现的敌人。

3.带着反抗军首领一起前进。假如被敌人追上，它就会回头逃跑。你要随时注意赶跑敌人，假如海豚逃跑就立即追上使用声纳。转2次弯来到水晶壁前，它会帮你打碎。

4.本关BOSS是一条大鳄鱼。攻击方法是得到声纳水晶，等它冲过来使用声纳，它就转身回游，立即撞击腹部，3次后逃跑，跟上进入海洞。



第20关 天空回廊 1 Hanging Waters 1

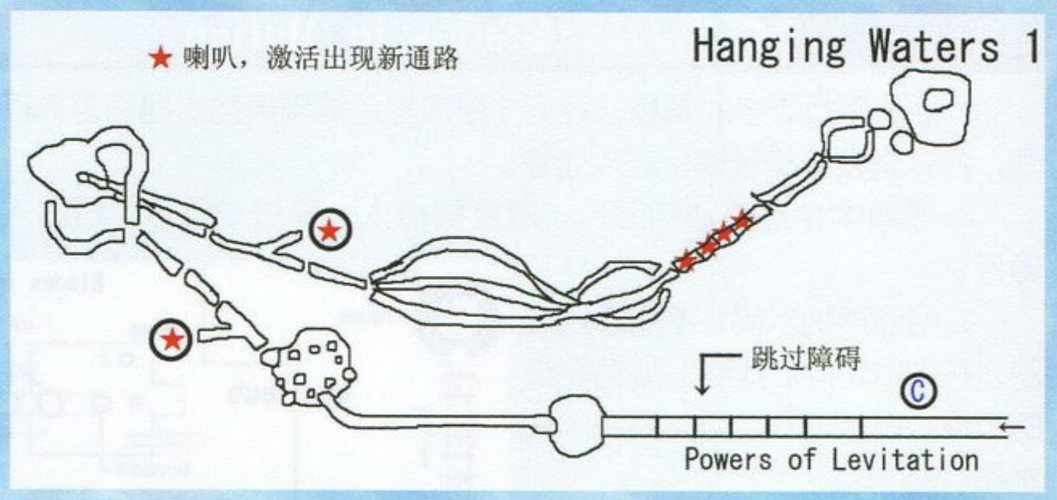
在海底呆得郁闷了吧？那就上天去！这里将经过3个难度极大的天空回廊。

1.顺着空中水流一直前行，跳过障碍。注意不要游出水流壁，否则你将是第一条从高空坠落而死的海豚。

2.跳入空中水潭，依靠漂浮的气泡继续进入水流

3.空中水潭2，依靠反复跳进空中的气泡，跳入新的水流入口。

4.对喇叭状物体使用声纳，可以打开新的通路。一直到底，进入BOSS战。



第18关 恶魔之巢 Lair of Evil

1.这里所有的门分两种，只有得到相应的阶级章才能进入。先游入门卫的房间，不要理会门卫的攻击，引诱它打开房门，经过一系列加速器后进入染色间。

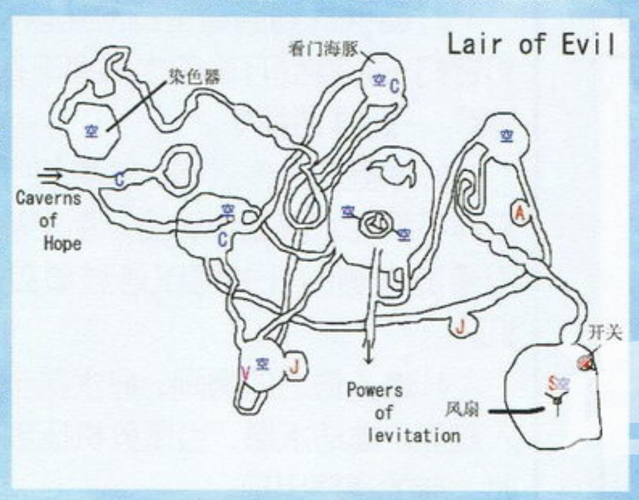
2.操作染色器前的开关，先左侧打开贝壳，在右侧输入染色球，然后游入贝壳，打开中间开关，染上初级阶级章。

3.回到门卫房间，进入右手通道，进入大房间。找到这里的敌人，它会要你去休息风扇，紧紧跟上它。

4.带入风扇房间，先到底部关闭开关，得到声纳水晶对风扇上的海草使用，然后打开风扇。

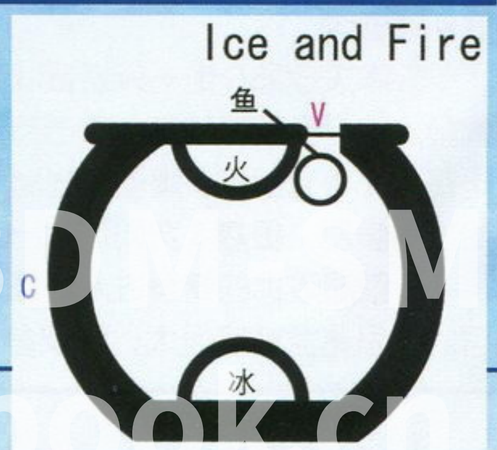
5.回到染色间，操作墙上的染色开关，染上高级阶级章。

6.回到大房间，进入惟一的高级门。



第21关 寒冰烈火 Ice and Fire

这是一个冰火两极组成的舞台。BOSS有冰和火两种形态，要引入相反属性的地域，BOSS就会变成防御不能状态，趁机进攻，如此反复即可胜出。



攻略研究&3DM.COM
www.plumbook.cn

第22关 天空回廊 2 Hanging Waters 2

1.不断变道，绕过障碍前进。

2.进入水球，发现前方被大章鱼阻碍。跳入左侧水流，然后进入左侧第1个水球，跳入水池。沿池底前进，跳入左侧水球，激活喇叭，顺着水流前进。一直到看到3个旋转水晶的地方，关闭第1个。

3.经过一段跳跃水球和弹跳水球区域，关闭第2个水晶。

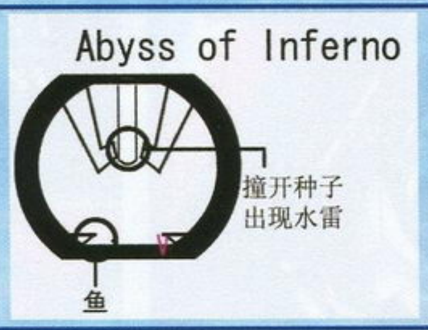
4.跳入左侧水道，中途跳入上方水道，看到底部的第3个水晶，关闭后就可以消灭章鱼。

5.回到一开始看见章鱼的水球，抬头看到上方出现一个水晶，用声纳照后出现新的通路，继续前进。



第23关 地狱之渊 Abyss of Inferno

依靠推水雷消灭BOSS，很容易的一版。



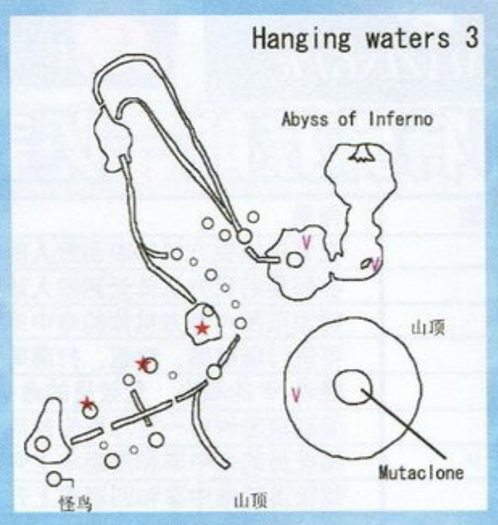
第24关 天空回廊 3 Hanging Waters 3

1.顺着水流前进，水流很强，稍不慎就会被冲下去。分岔路先往前打开喇叭，然后回游进入岔路。

2.到水球处，跳入上方通道，再跳入水球，沿路打开喇叭。

3.回到水球处，跳入上方通道继续前行，一直进入新的水潭。从水潭窗口看到一只怪鸟，对其使用声纳。

4.回到水球处，跳入下方通道，怪鸟会带你进入下一关。



第25关 大天使 Mutaclone

BOSS战，先要打碎底部所有的蛋（小心被黄色气体碰到会发生方向逆转），随后BOSS出现。方法是将其带入黄色的门，趁机攻击昏迷的BOSS。



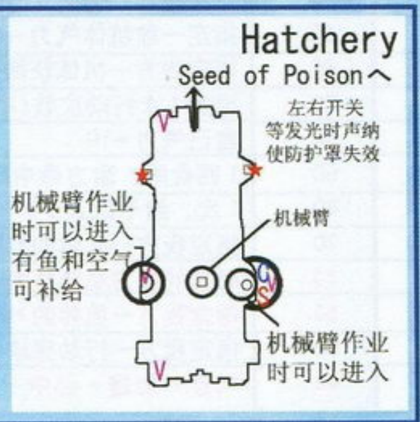
第26关 复仇机会 Chance of Reckoning

开始攻击最终的异形女皇。先要将海中三个漩涡封闭。第一个没有看守，只要推入石头即可；第二个有鲨鱼看守，要使用声纳水晶震开挡路的石头；第三个有怪蛇看守，需要使用潜藏水晶和能量水晶才能完成。然后海面上升，使用声纳水晶，震碎女皇眼睛的护罩，再撞击。撞瞎两只眼睛后，背后出现第三只。找机会撞碎，进入海底洞穴。



第27关 孵化巢穴 Hatchery

这里要破坏孵化场。此处有一个机械臂，有能量护罩。控制开关由鲨鱼看守，方法是机械臂振动时，有一段时间开关（分左右两个）会闪光，这时使用声纳就可以短暂破坏护罩，然后立即撞击。



第28关 剧毒之种 Seeds of Poison

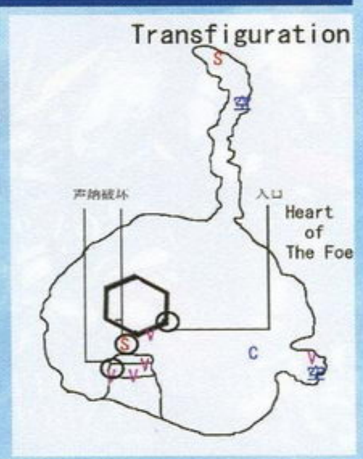
得到声纳水晶，震碎还没掉下来的蛋即可，反复三次，小心生出的异形攻击。

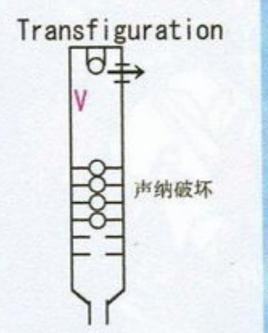


第29关 究极变形 Transfiguration

1.进入右方洞穴，利用声纳水晶消灭蝙蝠，并打开中间的岩石。

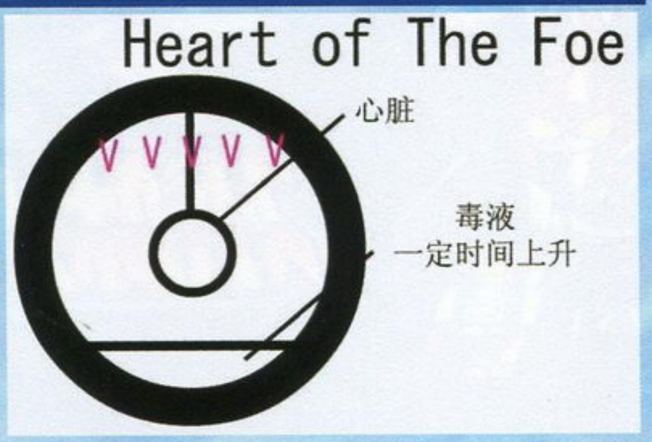
2.消灭所有怪物后，获得古代之力，接触底层的小鱼变身。



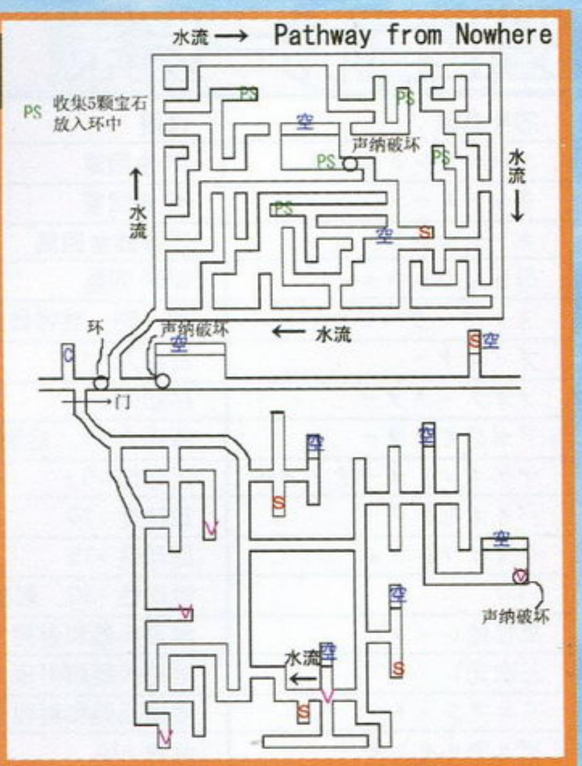


第30关 女皇之心 Heart of The Foe

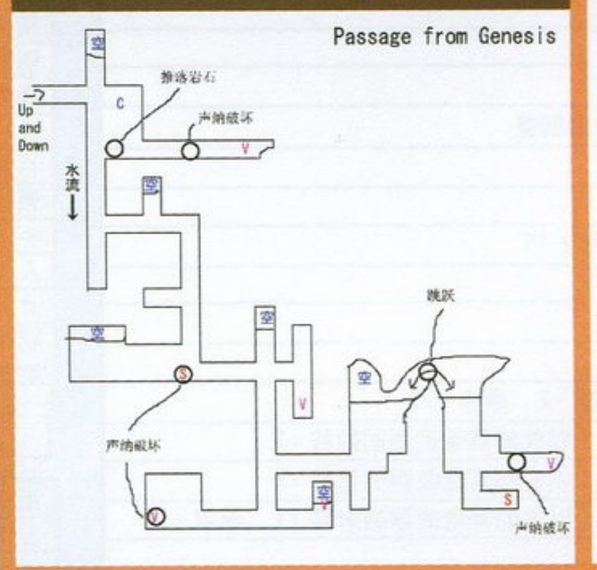
消灭异形女皇心脏。方法是用声纳将四周漂浮的毒细胞弹到心脏上，待其停止后撞击，反复即可。细胞弹出的瞬间会带来气泡，可做氧气补充用。消灭后就可以看通关画面了。



隐藏关2



隐藏关1



秘技

说了这么多，还是打不过去？服了你了……

一开始选NEW GAME，然后输入GYUGYUXXX（X可以为任意字母），按X。成功的话会返回选择画面，这时无论你是重新游戏还是LOAD GAME都可以自由跳关了，此外还多了一个海豚足球关。

作者后记

原本预计3天完成的游戏实际整整用了两周多时间。在多次准备砸机器扔手柄后总算坚持到了通关。游戏本身的素质在DC游戏中是相当高的，姑且不论极为精美的画面和动听的背景音乐，游戏的创意也相当独到。拟真度之高令我总是想起很久以前一部关于海豚的科幻片。而关卡的设计虽然极其BT，但是过了以后会有豁然开朗的感觉。所以才能每每扔出手柄后，过不久又拣了回来。当然游戏对操作感和3D方向感要求也较高，好在只要很短时间就能上手了。这篇简单且并不完美攻略给喜欢本作的朋友一起分享吧，希望能给你们带来帮助。假如没有玩过那也强烈推荐，感受一下作为海豚的体验吧。嗯……至少也可以体验一下被鲨鱼咬死、被海鳗电死、被水淹死、被水母毒死和万米高空跳水摔死……

www.plumbook.cn

攻略透解



超级机器人大战R

文：星夜、D·S

GBA	BANPRESTO	S·RPG	1人
	2002年8月2日发售		芯片记忆
卡带（64M）	—		售价：5800日元

“《超级机器人大战》系列”最新作终于在这个暑假的中期推出了！《机战R》在《机战A》的制作基础上追加了一些新的要素，并且在系统上进行部分修改，使得游戏整体的平衡性得到进一步的改良，而在战斗画面表现上也有所提高，当然随时存档系统和可以关闭战斗画面的改进都让这款游戏在GBA上发出更加耀眼的光芒！无论你是“机战达人”或是“机战菜鸟”都请跟着我们一起走进《机战R》的世界，让沸腾的热血再次充满胸腔，用自己的智慧和勇气，再加上钢铁之魂，彻底粉碎全宇宙中隐藏的罪恶！

本次攻略为了强调时效性，采用玩家喜闻乐见的“一期完式”，但其中难免会有遗漏或错误的地方，希望能够得到批评指正。我们将综合玩家反馈的意见和官方公布的资料，在今后的“研究中心”里补遗。好了，下面就先进入系统篇。



强化芯片一览表

芯片名称	作用
プロペラントタンク	EN 全回复
リペアキット	HP 全回复
カートリッジ	残弹数全回复
母さんのシチュー	SP50 回复
スーパーリペアキット	HP、EN、残弹数全回复
ブースター	移动力 +1
メガブースター	移动力 +2
アポジモーター	移动力 +1、运动性 +5
マグネットコーティング	运动性 +5
バイオセンサー	运动性 +10
サイコフレーム	运动性 +15
ハロ	运动性 +20、射程 +2、命中 +25
高性能レーダー	地图兵器和射程 1 以外的其他武器的射程 +1
三次元レーダー	地图兵器和射程 1 以外的其他武器的射程 +2
リニアシート	地图兵器和射程 1 以外的其他武器的射程 +1，命中 +10
デュアルセンサー	命中 +10
マルチセンサー	命中 +20
高性能照准器	命中 +30
学习型 CP	CT 补正 +10%（CT 为“会心一击”的英文缩写）
学习型 CP+	CT 补正 +20%
学习型 CP++	CT 补正 +30%
大型マガジン	最大残弹数 1.5 倍，重复装备无效
超大型マガジン	最大残弹数 2 倍，重复装备无效
EN チップ	消耗 EN 减少 10%，重复装备无效
EN メガチップ	消耗 EN 减少 20%，重复装备无效
EN ギガチップ	消耗 EN 减少 30%，重复装备无效
チョバムアーマー	HP+500、装甲 +100
ハイブリッドアーマー	HP+800、装甲 +150
超合金 Z	HP+1000、装甲 +200
超合金ニュ-Z	HP+1500、装甲 +250
大型ジェネレーター	最大 EN+50
メガジェネレーター	最大 EN+100
ソーラーパネル	每回合 EN 回复最大值的 10%
シャッフルの纹章	出击时气力 +5
ホバークラフト	移动类型变为悬浮
ミノフスキークラフト	机体可以飞行，同时机体和武器对空适应为 A
防尘装置	机体和武器对陆地适应为 A
スラスターモジュール	机体和武器对宇宙适应为 A
A-アダプター	机体和武器全地形适应为 A
ビームコーティング	机体增加特殊能力“ビームコート”
Iフィールドバリア	机体增加特殊能力“フィールド”

机师特殊技能一览表

特殊能力名称	作用
援护攻击	在邻接的我方机体攻击敌人时可以进行援护攻击
援护防御	在邻接的我方机体受到敌人攻击时可以替代他接受攻击
指挥	特定范围内我方机体的命中率和回避率上升
防御	可进行盾防御、切返、打落等特殊防御
底力	随着 HP 的减少，驾驶员的命中率、回避率以及机体装甲上升
カウンター	受到攻击时有一定几率先制攻击敌人
ニュータイプ	驾驶员的命中率和回避率上升（大），同时ファンネル的射程增加（大）
强化人间	驾驶员的命中率和回避率上升（小），同时ファンネル的射程增加（小）
ニュータイプ（X）	驾驶员的命中率和回避率上升（大），同时ファンネル的射程增加（小）
人工ニュータイプ	驾驶员的命中率和回避率上升（小），同时 G ビット的射程增加（小）
カテゴリーF	驾驶员的命中率和回避率上升（小）
明镜止水	气力达到 120 时驾驶员各种能力 +10，机体的移动力、运动性、装甲上升

精神指令一览表

指令名称	精神量	作用
自爆	1	自爆，给予邻接机体目前剩余 HP 的损害
侦察	1	侦察一个敌人的状态
加速	5	移动力 +3
ひらめき	10	可完全回避一次敌机的攻击
てかげん	10	在可打倒敌机的状态下让他的 HP 减至 10 点（需技量高于对手）
集中	15	1 回合间，命中和回避率 +30%
直击	20	1 次，对手的援护防御与特殊防御无效化
不屈	20	1 次，对手给予我方的损伤减至 10 点
根性	20	回复自己最大 HP30%
必中	20	1 回合间，命中率 100%
努力	20	下次战斗获得 2 倍的经验值
信赖	30	指定我方一机体 HP 回复 2000 点
铁壁	30	1 回合间，对手给予我方的损伤值降为 1/4
突击	25	1 回合间，Map 兵器以外的武器可以移动后使用
应援	20	指定我方一机体获得“努力”的效果
献身	30	指定我方一机体 SP 回复 10 点
ド根性	40	自身 HP 全回复
热血	40	1 次，给予敌人 2 倍的损害
幸运	40	下次战斗获得 2 倍的资金
脱力	40	指定一敌机体气力 -10
祝福	45	指定我方一机体获得“幸运”的效果
觉醒	50	增加 1 次行动次数（不可重复使用）
气合	50	自己气力 +10
かく乱	50	1 回合间，敌方命中率减半（必中优先）
魂	60	1 次，给予敌人 2.5 倍的损害
补给	70	指定我方一机体的 EN 与残弹完全回复（不减气力）
激励	70	邻接的我方机体气力 +10
友情	50	指定我方一机体的 HP 回复至 100%
再动	90	指定我方一行动完毕机体再次行动
爱	90	气合 + 加速 + 必中 + 必闪 + 努力 + 幸运 + 热血

www.plumbook.cn

机体特殊能力一览表

特殊能力名称	作用
变形	机体可变形
分离	机体可分离
合体	可与特定机体合体
修理	能够修理受损的机体
补给	能够加满其他机体的 EN 和残弹，移动后使用不可
ハイパーデンドデンチ	可补满电童系机体的 EN，移动后使用不可
EN 回复小	每回合机体 EN 回复最大值的 10%
HP 回复小	每回合机体 HP 回复最大值的 10%
EN 回复 MAX	每回合机体 EN 完全回复
ビームコート	受光线武器攻击时伤害下降（小）
Iフィールド	受光线武器攻击时伤害下降（大）
ファイヤーウォール	伤害降低
ディストーションフィールド	伤害 1500 以下的光线和 2500 以下的重力系攻击无效，超过时伤害降低 25%，每次使用消耗 10EN
ゼロシステム	机师全能力 +10，气力 130 发动
マジンパワー	攻击力 1.25 倍，气力 130 发动
分身	敌方命中减半，气力 130 发动
ボソンジャンプ	敌方命中减半，气力 130 发动
オーブンゲット	敌方命中减半，气力 120 发动
真マッハスペシャル	敌方命中减半，气力 130 发动
イリュージョンフラッシュ	敌方命中减半，气力 130 发动
ハイパージャマー	敌方命中减半，气力 130 发动
ゴッドシャドー	敌方命中减半，气力 130 发动

NEW TYPE 的新能力



能够驾驶专用高达的机师大多具有NEW TYPE能力，而在该游戏新系统中，具有NT能力的机师将会增加一项被称为“击落SYSTEM”的特殊能力，它的作用是可以将敌方的实弹系兵器击落，使敌方攻击完全无效化，看来这也是最近游戏制作小组考虑到高达系角色在“《机战》系列”中地位有所下降后的一点改良吧。而这个“击落SYSTEM”的发动条件是该机师所驾驶的机体必须装备有可以将实弹系兵器击落的远程攻击武器，这在机体能力画面会用一个小枪的图标来表示。

《GEAR 战士电童》的特殊系统



第一次加入“《机战》系列”的作品《GEAR 战士电童》，其中两部主力机体电童和凤牙，都有一招叫做“FINAL ATTACK”的超级必杀技。值得注意的是当使用这种超级必杀技之后，机体只会剩下 10 点 EN，而其攻击力的强弱，则会根据使用超级必杀技之前机体剩余的 EN 多少来决定。虽然 EN 的消耗量是如此惊人，但幸好会有一部专用机体去替电童和凤牙补给，只要该机体在补给机的补给范围之内，就可以不停地交换能源电池再次使用超级必杀技了。这种新奇的设定除了是忠实原作的体现之外，也无形中增加了玩家选择使用必杀技时所要考虑的问题，提升了战略性。需要提醒的是，交换能源电池和其他机体接受补给机体的补给一样，都会使得气力减少 10。

盾防御的进化



在《机战R》里盾防御系统有了一定的进化。对于装备有盾的机体，如果在战斗中选择“防御”指令的话，便会自动使用盾来进行防御。而自机受到的损伤与机师的防御等级有关，防御等级越高，相应的盾防御效果也会明显上升。如果没有选择“防御”的话，也有一定几率使用盾防御，这同机师的等级和防御能力的等级有关。

合体攻击的变化

多个机体对同一个敌人发动攻击，将满足条件的机体移动到一起（相邻周围 8 格以内），武器栏中就会追加合体攻击武器（多数要达到一定气力），这就是所谓的合体攻击的定义。值得一提的是这次合体攻击的威力会随着武器改造程度的高低自动做出调整，武器改满后会有相当明显的效果，例如攻击力高达 7600 的双重卫星炮……

特殊系统拼盘大解析

《机动新世纪高达 X》的独特系统



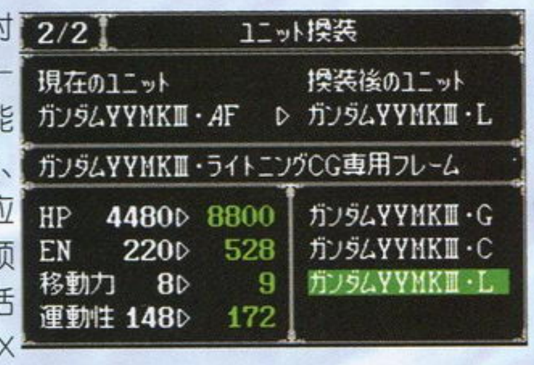
众所周知，GUNDAM X和DOUBLE X都拥有超强力的武器——“月光炮”。不过在游戏当中需要使用的话却有特殊的条件限制，就是每经过一回合后会自动补充所需能量，直至能量完全补满后才可以发动，这与一般要求机师气力限制的情况有所不同。好在和《机战α外传》一样，让Gファルコン和GUNDAM DX合体会加速月光炮的能量充填，同时多了一个人的精神可以使用，何乐而不为呢？

ACE PILOT 系统



与击毁敌机数目密切相关的 ACE PILOT 系统在新作中也有少许变动。击毁50部敌机固然可以取得 ACE PILOT 称号，使机师出击时的气力值增加 5 点，但如果能够令击毁敌机数目增加至 100 部的话，就会得到 2 个 ACE，出击时气力值则增加10点，同时获得的资金也会有所增加。根据最新的资料，获得ACE称号会使得二周目时该机师的全部数据上升5，获得双ACE则会加10！

换装系统



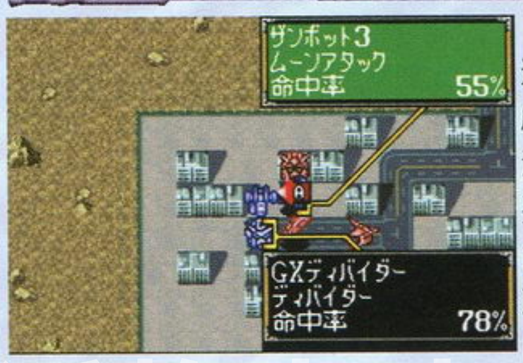
《机战R》的换装内容以及方法和《机战α》时差不多，同样是在开始下一话战斗前的 INTER-MISSION 画面中进行。机体在换装后它的性能（HP、EN、装甲以及运动性等）、武器（武器种类、武器数量以及武器攻击力等）甚至机体地形适应性也和换装后有很大差别，所以是否换装便要预先有所准备。目前已知对应这个系统的机体包括《机动新世纪高达X》中的机体（GX可以换装成GX DIVIDER）、《机动战舰NADESICO》中的机体（艾斯特巴斯的0G、炮战以及空战等形态）以及主角专用机。特别是主角专用机，一共可以换装成 6 种不同形态！不过需要提醒的是，有些合体技对机体有要求，例如GX 换装成GX DIVIDER后就无法和DX 高达使用合体技了。

信赖度系统

信赖度系统一直以来都受到玩家的好评，不过在新作《机战 R》中此系统会多少有些变化。当两位有信赖关系的机师处于相邻状态，并使用“援护行动”或“合体攻击”时，两位机师之间的信赖度就会提升。信赖度增高，机师的攻击以及防御补正的效果就会明显增强。要击倒强力的敌方机体，一定离不开这个系统的辅助效果。而信赖具体又分为两种情形：火花与爱心，后者只有在特定的情侣之间才会出现，比如多蒙和铃、名人和ユリカ，将他们的机体靠在一起时会出现很强的效果哦！



选择性援护行动系统



援护行动系统目前在“《机战》系列”中已经逐渐成为战斗部分的核心系统之一。当战斗中达成一定的条件之后，不论是攻击还是防御，援护行动系统都会发动，做出协力攻击或者援护防御。只要玩家运用纯熟，就连一些初期普通攻击根本不能战胜的敌方机体也可以有办法击坠，使整个战况得到逆转。《机战R》不仅继承了援护行动可以自由确定是否使用和使用次数上的限制，就连援护时选择哪一部机体进行援护，甚至使用什么武器都可以由玩家自行设定，这无疑是非常亲切的设计。此外本作中随着机师间的援护，两者的信赖度也会随之上升，从而使得战斗更加有利。

www.plumbook.cn

《超级机器人大战R》流程图

第一话 武器试验（トライアル・ウェポン）

ナデシコB的保护を受ける（机动战舰路线）

第二话A 火星的后继者（火星の后继者）
第三话A 再会的捷径（再会のレシピ）
第四话A 最不利的决战（最恶の决战）
第五话A 如同命运的选择（「运命の选择」みたいな）
第六话A GEAR战士电童（GEAR战士电童）

ラー・カイラムの保护を受ける（逆袭之夏亚路线）

第二话B 逆袭的夏亚（逆袭のシャア）
第三话B ν高达（νガンダム）
第四话B 最坏的结局（最恶の结末）
第五话B 赐予你力量……（あなたに、力を・・・）
第六话B 出击！新盖塔！（出击！！ネオゲッター ロボ！）



第七话 魔神小队面临危机！（危うしマジンガー チーム！！）
第八话 邦多古出现！（バンドック现る！）
第九话 炸裂！毒蛇之鞭（炸裂！バイパー ウィップ）
第十话 德克萨斯牛仔登场！（登场！！ テキサスマック）
第十一话 我的爱马很凶暴（私の爱马は凶暴です）
第十二话 再见了，青春！成为战斗兽的青年！！（さらば青春！ 战斗兽になった青年！！）



ナデシコに同行する（机动战舰路线）

第十三话A 破坏超电磁V！（コン・バトラ-Vを破坏せよ）
第十四话A 皇帝陛下的礼物（皇帝陛下のプレゼント）

フリーデンに同行する（X高达路线）

第十三话B 海之战（海の战い）
第十四话B 克罗斯与泽诺亚（コロスとゼノイア）

第十五话 必杀！超高速GREAT BOOSTER！(必杀！超高速グレートブースター

フォートセバーンに行く（X高达路线）

第十六话A 我的最高杰作！（私の最高杰作です）
第十七话A 听到我的声音了吗？（俺の声が闻こえるか！）



第十八话 “真实”不止一个（「真实」はひとつじゃない）
第十九话 觉醒的生命（よみがえる命）
第二十话 DOUBLE X起动！（ダブルエックス起动！）
第二十一话 黑骑士与母亲的秘密(黑骑士と母の秘密)



GEAR本部に残る（电童路线）

第十六话B 决战！电童VS凰牙（决战！电童VS凰牙）
第十七话B 谋略之父瞄准了地球（谋略の父が地球を狙う）

ベガを救出に行く（电童路线）

第二十二话A 烈焰之中(炎の中で)
第二十三话A 螺旋城坠落之日(螺旋城の落ちる日)

コロニー落としを阻止しに行く（高达路线）

第二十二话B 哈曼的黑影(ハマーンの黑い影)
第二十三话B 无尽的华尔兹(エンドレスワルツ)



第二十四话 愤怒的火山岛基地(怒りの火山岛基地！)
第二十五话 东方不败二度死亡(东方不败は二度死ぬ)
第二十六话 复活！真盖塔！(复活！！ 真ゲッター ロボ！)
第二十七话 开拓！地球的未来！(切り拓け！！地球の未来！)
第二十八话 明天的“舰长”就是你！(明日の「舰长」は君だ！)



GEAR本部に残る（电童路线）

第二十九话A 北斗的呼喊，银河的眼泪(北斗の叫び、银河の泪)
第三十话A GEAR毁灭！(GEAR坏灭！)
第三十一话A 普查的末日(ブッチャーの最期の日)

宇宙に行く（高达路线）

第二十九话B 能看见月亮了！(月が见えた！)
第三十话B 战士，再次降临……(战士、再び・・・)
第三十一话B 我是迪米纳斯(私はデュミナス・・・)



第三十二话 我们所寻求的战争(仆らが求めた战争だ)
第三十三话 消失在银河中的男人(银河に消えた男)
第三十四话 超越“激钢人”!(「ゲキ・ガンガー」を越えてゆけ！)
第三十五话 暴风雨之海(岚の海)
第三十六话 阿路库多斯的真相(アルクトスの真实)
第三十七话 迪米纳斯的回答(デュミナスの答え)



攻略本志 &3DM-SMV
www.plumbook.cn

《超级机器人大战R》流程攻略

第1话 トライアル・ウエポン



◆在第三回合我方出现机动战舰和拉·凯姆两批援军，同时敌方也出现增援。不过第一话可以说是相当简单的，运动性颇高的主角利用基地的地形效果可以轻易击倒全部敌军，即使敌方的增援也造不成什么威胁。此外由于前4话其他人的击坠数无法继承下去，因此推荐开始尽量让主角一人击倒敌人，当然初期的改造也重点放在主角身上。

★リペアキット×4，プロペラントタンク×2，カートリッジ×2

第2话A 火星の后继者



◆初期敌人全灭后，北辰和手下六人众出现，他们的个人和机体的数据都挺高，要小心应付。好在同时我方明人也会驾驶着高机动型黑百合作为增援出现，而且气力已经是130。以明人和主角的实力，再配合各种精神，应该可以轻松结束战斗。让明人和北辰交战会有对话，大家不妨就用明人来击倒北辰吧！

★リペアキット×2，プロペラントタンク，カートリッジ，ブースター

第2话B 逆袭のシャア



◆本话胜利条件是7回合之内到达卫星或者敌全灭，虽然即使超过7回合也不会GAME OVER，不过大家还是尽快结束战斗的好，因为7回合之内结束才能拿到量产型νガンダム。在第3回合下方会有敌方援军出现，其中包括驾驶着サザビー的シャア，但他会在HP少于30%时撤退。注意シャア身上有芯片，利用アムロ的热血还是可以击倒他的。

★リペアキット×2，プロペラントタンク，カートリッジ，ブースター

第3话A 再会のレシピ



◆初期敌人离我方较远，不过好在他们会主动进攻，全军迎击并注意机动战舰系之间的援护与配合，战斗会结束得很快。敌人全灭后，在左下方城市中会出现敌人援军，其中BOSSブッチャー的机体拥有地图武器，并且会在HP少于30%时撤退，可别放跑了他。

★リペアキット×3、プロペラントタンク×2，マグネットコーティング，高性能レーダー

第3话B νガンダム



◆初期配置的敌人少于5机时クェス、ギュネイ撤退，クェス的HP少于30%时会撤退，而且先打倒クェス的话ギュネイ会随之撤退，因此这一话玩家应该先保留几个敌方小兵，然后尽快击倒ギュネイ，再去对付クェス。アムロ和クェス战斗时会有对话，不过并无说得指令出现。此外经过5回合后敌人援军出现，同时ネオ·ジオン军全部撤退，尽量在这之前全灭敌人吧！

★リペアキット×3，プロペラントタンク，高性能レーダー，プロペラントタンク，マグネットコーティング

第4话A 最恶の决战



◆一开始我方就处于被围攻的状态，以逸待劳是比较合适的战法，也可以让主角上前对付某队以快速增加击坠数。等到周围的小兵被清光后，北辰及其手下会加入攻击，不过我方此时已经有足够的气力，而北辰又不会逃，战斗仍然是轻松的。过关后回到5年前，而高机动型黑百合也换成了エステバリス·アキト……

★リペアキット×2、プロペラントタンク×2、カートリッジ×2，チョバムアーマー

第4话B 最恶の结末



◆打倒クェス后ギュネイ气力增加10，打倒夏亚后クェス气力增加10。如果用チェーン去击坠クェス的话，会发生《逆袭之夏亚》中的情节，情绪激动的哈撒维一下击毁了チェーン乘坐的リ·ガズィ……不过这样在以后会得到高达MK Ⅲ。

★リペアキット×3，プロペラントタンク×3，カートリッジ，チョバムアーマー

第5话A 『运命の选择』みたいな



◆初期由于母舰无法移动，可让主角和万丈上前吸引敌人火力，明人等则留下保卫母舰。初期敌人全灭后，在左上方出现敌人援军，数量颇多，虽说让机动战舰移动到チューリップ便可通关，不过为了击坠数还是尽量全灭敌人吧！

★リペアキット，プロペラントタンク，カートリッジ，マグネットコーティング，チョバムアーマー

第5话B あなたに、力を…



◆这次的アムロ虽然数据比起前几话有些下降，不过同样是我方的王牌，即使驾驶リ·ガズィ也一样，没什么人能够打中。他再配合主角和高达X，应该可以轻易结束这场战斗。第五回合或者ラカン击坠后，出现敌方增援。シャギア、オルバ在HP30%以下撤退，一个人撤退则两人都会撤退。可惜我方此时并没有什么强力的地图兵器，只能选择芯片较好的来击坠了。

★マグネットコーティング，デュアルセンサー，チョバムアーマー，カートリッジ，プロペラントタンク

第6话A GEAR战士电童



◆初期居然没有主角……只有大家一起上了。有些敌人身上带有リペアキット等回复芯片，受重伤的话可是会自动使用的，还是在我方行动时直接消灭他们吧！初期敌人全灭后，左下方出现敌人援军，而电童则作为我方增援出现，记得把它移下来。下一回合在月面都市右下出现电童的首个Date Weapon ユニコーンドリル，同时主角出击。注意ユニコーンドリル被破坏就直接GAME OVER了，早些让电童移到它旁边就会合体成电童·ユニコーンドリル。剩下的问题就是对付HP少于30%便逃走的BOSS了，Sun Attack！

★リペアキット×3，プロペラントタンク×2，学习型CP，ソーラーパネル

攻略&3DM-SMV
www.plumbook.cn

第6话B 出击！！ ネオゲッターロボ！



◆新盖塔登场！虽然处于包围当中，不过对付这些小兵还是轻而易举，何况我方援军下回合就到呢！注意バットHP在5000以下便会撤退，让盖塔和主角干掉他！第四回合下方会出现新吉翁军的增援，让アムロ和ガロード去解决他们吧！过关后不要按得太快，因为合流之后会要求给我军取名字，也许874部队比较好听……

★学习型CP，ソーラーパネル，リペアキット，カートリッジ，プロペラントタンク

第7话 危うしマジンガーチーム！！



◆大魔神开始时HP只有10，还是赶紧修理吧！由于魔神队刚登场，还没改造，这场战斗交给主角和アムロ他们吧！暗黑大将军身上的东西不错，照例会在HP少于30%时撤退，可别让他逃了。全灭敌人后下方出现敌人增援部队，而万丈也前来助阵，大可等他们冲上来送死。

★リペアキット、プロペラントタンク×2、カートリッジ，バイオセンサー，ENチップ，ブースター、大型ジェネレーター

第8话 バンドック现る！



◆ザンボット3初期位置不利，加上还没有改造，还是先略退一退，和主队会合后再一齐进攻。这次的ザンボット3实力不错，尤其是和泰坦3的合体攻击很实用，可重点培养。第2回合希罗会驾驶着ウイングゼロ·カスタム登场，不过他过版后就会离开，此时也不必特意培养。需要注意的是バンドック不但HP低于30%会撤退，而且到了第5回合还会自动逃走，要想打倒他就得从一开始就让主角和万丈等人增加气力。バンドック撤退或者击坠后，左上方出现敌人援军，其中还包括恶魔高达，而我方也同样有扑克同盟加入，其中可主要培养ドモン和サイ·サイシー。

★プロペラントタンク，ミノフスキークラフト，ビームコーティング，マグネットコーティング、チョバムアーマー

第9话 炸裂！ バイパーウィップ



◆主角开始会只驾驶着分离后的小飞机，不过第二回合就能组合成空中型，此时即可加入战斗。至于HP被打到10的电童，由于气力也降到了50，还是回母舰慢慢回复吧！初期敌人全灭后敌增援登场，出现位置是左上方，离我方初始位置较近，最好先布置好我方阵型。此外シャギア和オルバ都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退，要想同时击倒他们，只有依靠高达X的月光地图炮了，尽量在初期就让ガロード提升气力。

★ビームコーティング，ブースター，ホバークラフト

第10话 登场！！ テキサスマック！



◆德克萨斯牛仔登场，虽然这次的实力还行，不过会去用他的人还是不多吧！初期敌人被击坠5机后电童出现，并与ガレリィ发生两次战斗，注意第二次是可以控制的。由于电童出来便气合了3次，独力打倒ガレリィ也不算困难。敌全灭后敌方增援出现在左方，同时NPCレオサークル出现，注意保护。敌方BOSSアルテア会在HP少于30%时撤退，留心一下也就是了。过版后有了电童系补给机体セルファイター，这对战斗是相当有利的。

★リペアキット，プロペラントタンク，アポジモーター、デュアルセンサー，マグネットコーティング、学习型CP，ハイブリットアーマー

第11话 私の爱马は凶暴です



◆恶魔高达再次出现，打一下看看，果然是东方不败，既然扑克同盟都强制出击了，那按老规矩，让多蒙和他来场师徒对决吧！攻击恶魔高达后アレンビー登场，也是个鸡肋角色，后来和神高达的合体攻击倒可以一看。东方不败会在HP少于30%时撤退，击坠后敌人增援出现在左下方，而希罗和电童则作为我方增援登场。敌人中的张五飞本话中是无法说得的，不过让希罗攻击他同样会有对话。

★リペアキット，プロペラントタンク，シャッフルの纹章，防尘装置，ブースター，カートリッジ，大型マガジン，ミノフスキークラフト，ハイブリットアーマー、リペアキット

第12话 さらば青春！ 战斗兽になった少年！！



◆信一郎并不会攻击我方，因此也无须去打倒他，而且在第三回合会发生剧情，信一郎自爆身亡，而铁也和ジュン的气力增加10。发生这情节（或者打倒信一郎）后，左上方出现敌人援军，其中驾驶员为？？？的超电磁V可别放过，他带有芯片“超合金Z”，但是会在HP少于30%时逃走。

★リペアキット×2，プロペラントタンク×，カートリッジ×2，メガブースター，超合金Z

第13话A： コン·バトラーVを破坏せよ



◆非常简单的一话，敌人连援军不过15台机体，我方一开始便有14台机体，而且在第二回合还会有豹马和一木金太的增援。金太的机体ケロット虽说不好看，可是有修理和补给能力，而且能用2个人的精神，是以后常用的机体之一。第四回合在右方出现敌人增援，可在豹马、金太和主队会合后合力对付。战斗很容易，只需留意ワルキメデス总统和ルイ·ジャンギャル会在HP低于30%时撤退。

★ソーラーパネル，ブースター，リペアキット，プロペラントタンク，マグネットコーティング

第13话B 海の战い



◆这一战需要注意的是不少地形是水属性的，要使用海适应A的机体和武器才会获得满意的效果，比如说主角专用机的海战型。藏在水底的ブッチャー会在HP30%以下撤退，用热血吧！ブッチャー撤退或者被击倒后，左上方出现敌人援军，其中的アルテア也同样会在HP30%以下撤退，身上的芯片ソーラパネル倒是不错，不可错过。

★リペアキット，プロペラントタンク，マグネットコーティング，ブースター，ソーラパネル

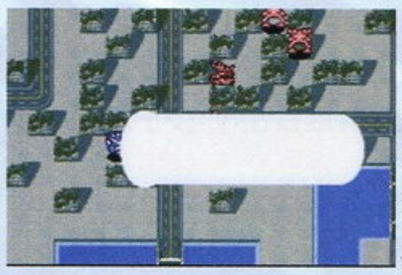
第14话A 皇帝陛下のプレゼント



◆开始只有健一一个人，不过第二回合我方主力便会登场，用主角和明人来对付这些傻傻的战斗兽很轻松，当然，BOSSルイ·ジャンギャル还是会在HP少于30%时撤退。第三回合敌人行动完后敌方援军会在左下角出现，其中的ワルキメデス和ダンゲル将军都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退。不过走这条路我方只有机动战舰有地图兵器，没有改造满的话还是挑一个芯片较好的击坠吧！

★高性能レーダー，リペアキット，プロペラントタンク，バイオセンサー，デュアルセンサー

第14话B コロスとゼノイア



◆ダイターン3和フリーデン开始时HP、EN只剩下20%，第3回合才可以使用，要记得给他们回复HP和EN。初期敌人全灭后右下出现敌人援军，其中シャギア和オルバ都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退。没说的，同样月光地图炮伺候！虽然说这次他们身上没有什么好东西，不过就这样让他们跑了我不是太没有面子了吗？

★デュアルセンサー，バイオセンサー，リペアキット，プロペラントタンク，高性能レーダー

第15话 必杀！！ 超高速グレートブースター！



◆初期敌人是在海上的，出击机体时需考虑一下。第三回合甲儿和铁也会登场，铁也虽然加了一招强力必杀技，可残弹只有一发，聊胜于无……打倒ドラゴノザウルス或者暗黑大将军后，右上方有敌人援军出现，注意其中的机士ジャム是会用地图兵器的，而ラゴウ则会在HP少于30%时撤退。甲儿和铁也的合体攻击还是比较好用的，敌人的援军就交给他们吧！

★リペアキット，シャッフルの纹章，プロペラントタンク，ENメガチップ，マルチセンサー，チョバムアーマー

www.plumbook.cn

第16话A　私の最高杰作



◆一开始就发生剧情，出击时ガロード和アムロ不在，还是以主角为核心战斗吧！初期的BOSSエニル无法说得，直接打倒她吧，后来还是会加入的。初期敌人全灭后，在右上方会有些敌人援军登场，其中バンドッグ会在HP少于30%时撤退。

★チョバムアーマー，カートリッジ×2，大型ジェネレーター，リペアキット，プロペラントタンク

第16话B　决战！电童对凤牙



◆初期我方处于敌人半包围中，主动出击或者诱敌深入都很容易。在第5回合左上有敌方增援，同时电童在母舰旁登场，还增加了两种变形。敌人不强也不会逃走，比较适合锻炼二线人员。

★リペアキット，プロペラントタンク，学习型CP＋，ENチップ，ブースター

第17话A　俺の声が聞こえるか！



◆出击时高达X已经换装了，武器变得实用却也失去了月光炮的强大威力，以后如何选择还是看实际情况吧！カミーユ也驾驶着スーパーガンダム参战了，这次的スーパーガンダム还挺实用的，カミーユ当然也一定要培养。エニル会在HP少于30%时撤退，不过反正她HP也没有多少，轻易便可击落。让ガロード和カリス战斗会有对话，不过仍然没有说得指令，击倒カリス后会发生剧情，而她也会在后来加入。全灭初期敌军后，右上、右下以及我方初始位置均会出现敌方援军，好在这次的BOSS暗黑大将军不会撤退，大家可以慢慢砍。

★ビームコーティング，学习型CP+，ENチップ，ブースター

第17话B　谋略の父が地球を狙う



◆第三回合健一在大鸟岛基地出现，同时左下也有敌人援军参战，因此初期大可停在原地，或者让几个想增加击坠数的主力如カミーユ等人前往右上挑战。ジャンギャル、ハイネル会在HP少于30%时撤退，注意留些精神来做最后一击。再次出现的东方不败仍然是不能说得的，但是也不会撤退，直接击倒他吧！

★リペアキット，プロペラントタンク，大型ジェネレーター，ブースター，チョバムアーマー

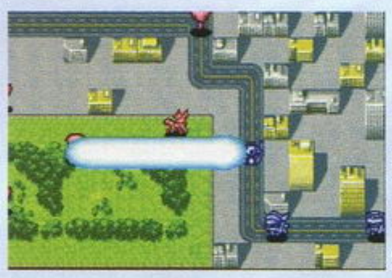
第18话　「真实」はひとつじゃない



◆初期我方只有万丈一人，第二回合会发生情节，我方机体出击，同时电童在中上位置出现。敌方人员很弱，让电童和万丈等几个人上去也就差不多了，其他人还是留下守卫基地吧！全灭敌军后在左右都会出现敌人援军，而且敌方是以アトモ社为主要目标的，记得堵上所有空隙，并且快速消灭接近的敌人。

★リペアキット，スーパーリペアキット，プロペラントタンク，サイコフレーム，防尘装置

第19话　よみがえる命



◆第2回合クワトロ会驾驶百式登场，本作中クワトロ的精神与实力都是一流的，值得培养。第4回合或者ラゴウ被击倒后，在右上和左下会出现敌方援军，而其中的机将ギガグルメイ、机将ギガウィッター、机将ギガアブゾルート都会在HP少于30%时撤退，因此要节省些SP和EN。

★リペアキット，プロペラントタンク，スーパリペアキット×2，母さんのシチュー，シャッフルの紋章，ソーラパネル，スラスターモジュール，ENチップ

第20话　ダブルエックス起动！



◆一开始ガロード和フォウ就处于敌阵之中，还是马上使用“集中”然后向主队靠拢吧！至于主队方面也要尽快派遣移动力高的主力如主角等前往支援。注意如果第4话“最恶の结末”中发生过チェーン击坠クェス的事件的话，フォウ会驾驶ガンダムMK Ⅲ登场，这台隐藏机体还是比较好用的。第2回合カトル和デュオ登场，虽然与敌方的トロワ、张五飞交战时有对话，却仍然不会出现说得指令。初期敌人全灭后在左上方会出现敌人援军，有几个芯片还是不错的，不要放过啊！

★リペアキット，プロペラントタンク，カートリッジ，シャッフルの紋章，アポジモーター，ビームコーティング，バイオセンサー，ハイブッリトアーマー，ホバークラフト，リニアシート

第21话　黑骑士と母の秘密



◆初期BOSSバンドック会在HP少于30%时撤退，用大技一举击倒他吧！敌人全灭后会在上下方都出现增援，同时电童的气力-50，这样还是让他回母舰休息好了……好在增援的敌人并不强劲，相信很快就可以清除干净。

★リペアキット，カートリッジ，プロペラントタンク，大型マガジン

第22话A　炎の中で



◆初期电童无法作任何变形，不过在初期敌人只剩下6个时，アルテア会驾驶着凰牙·バイパーウィップ登场，而这时候会发生剧情，电童HP全回复，并且可以变形。将此时的敌人全灭后，左上方会有敌人援军出现，虽然电童移动到アルデバラン也可以过版，不过当然还是全灭比较合算。按照惯例，机将ギガグルメイ、机将ギガウィッター、机将ギガアブゾルート都会在HP少于30%时撤退，该怎么做我就不多说了。

★リペアキット×2，カートリッジ，プロペラントタンク，超合金Z，バイオセンサー，メガブースター，学习型CP

第22话B　ハマーンの黒い影



◆我方一开始就被分割为主力和W高达系两块，后者应该立即移动到一起，利用信赖和援护来与对手周旋，主力则快速突进。プル当然是要说得的，让ジュドー去说得2次，注意第二次说得前要先打倒グレミー，否则会说得失败。说得成功后プル马上加入，而プルツー则会脱离战场，别着急，以后还有说得机会的。ハマーン会在HP少于30%时撤退，而无论是她被击倒或是撤退，在右方都会出现敌人援军，而ジオン军则会全部撤退。援军中ジャンギャル和ハイネル也会在HP少于30%时撤退，不要放过。

★メガブースター，超合金Z，カートリッジ，リペアキット×2，プロペラントタンク，バイオセンサー

第23话A　螺旋城の落ちる日



◆第3回合，北斗和银河出击，同时在左下和右上出现敌方援军。这次敌人数量不小，尤其是援军中的BOSS螺旋城和ティス，机体颇为强劲且气力较高，又会在HP少于30%时撤退，需得小心应付。至于北斗和银河二人，虽然有合体技却并不太强力，到后来2人又会共同驾驶电童，似乎并没有必要培养他们间的信赖度。

★リペアキット×2，カートリッジ，プロペラントタンク，マグネットコーティング，マルチセンサー，チョバムアーマー，サイコフレーム，三次元レーダー

第23话B　エンドレスワルツ



◆カリス开始时离敌人太近，还是先向主队靠拢吧，主角虽然开始会被降10的气力，却并无太大影响。第2回合ヒイロ登场，这次他还是有任务的，让他先和张五飞交战一次，然后就有说得指令了。注意说得后ヒイロのHP会被打到10，记得及时修理和回复。说得五飞（或者打倒他）之后发生情节，敌援军在左方出现，而主角的气力会增加10。敌军中エニル会在HP少于30%时撤退，而シャギア和オルバ都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退。这次两兄弟的芯片都很不错，记得出击前准备好地图兵器：）

★三次元レーダー，マルチセンサー，サイコフレーム，リペアキット，プロペラントタンク

www.plumbook.cn

第24话　怒りの火山岛基地!



◆一开始上下方都有敌人，大家可以分兵攻打，也可以等他们送上门来。第2回合豹马和金太会登场增援，而敌方也同样有ラリアー在左下登场，注意她会在HP少于30%时撤退。此外敌方并没有其他增援，只是击倒マグマ兽グレート1会变形为マグマ兽グレート2，而击倒要塞デモニカ后它会变形为暗黑大将军，还是要费一番手脚的。

★リペアキット，プロペラントタンク，防尘装置，ソーラパネル，ブースター，デュアルセンサー，シャッフルの纹章，大型ジェネレーター

第25话　东方不败は二度死ぬ



◆第2回合レイン会驾驶神高达与ドモン交换机体，而且神高达还可以与同时登场的风云再起合体，进一步加强战力！ドモン和レイン因为高信赖度和超强合体攻击而成为我方主力之一，大家一定要重点培养啊！这话敌方有4个BOSS，实力非常强劲，而且第5回合敌方还会出现增援。好在BOSS并不会逃走，在充满爱心的LOVE LOVE石破天惊拳的攻击下，他们还是一个个倒下了。

★リペアキット，プロペラントタンク，ハイブリットアーマー，学习型CP，メガブースター，リニアシート

第26话：　复活!!真ゲッターロボ!



◆初期扑克同盟和新盖塔2号还是要且战且走，尽量向右方移动，到了第3回合我方主力和敌方增援都会出现，同时发生情节，真盖塔正式登场！气力达到150的真盖塔在本话是相当强劲的，特别是2号机，拥有オーブンゲット和真マッハスペシャル使得敌方命中率低得可怕。需要注意的是デスピニス、ティス、东方不败都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致三方同时撤退。想一下打倒3个，首先要把DX高达的武器改满，气力到150，能支援的都放到旁边，加上脱力等精神的辅助，也不是不可能哦！不过无论如何，一定要击坠东方不败，这可是要影响他能否加入的。

★リペアキット，プロペラントタンク，ビームコーティング，マルチセンサー，学习型CP＋，大型ジェネレーター

第27话：　切り拓け!!地球の未来



◆牛仔也骑上马来了，不过你以为你骑上马就和神高达一样了？当然不是，于是牛仔又一次被抛弃了。第三回合健一会登场增援，而左上方也有一批敌人援军出现。本话最重要的地方在于击坠帝王ゴール时真盖塔的HP少于25%，也就是处于红血状态。这样的话击坠帝王（不限定用盖塔）后会发生剧情，神盖塔出现并一举击倒变身后的帝王ゴール！虽然无法使用神盖塔，不过真盖塔会追加两项强力武器，而且会发生真盖塔用盖塔射线替东方不败清除体内DG细胞的情节，这样从下一话开始东方不败就正式加入了。

★リペアキット×2，カートリッジ，プロペラントタンク×2，母さんのシチュー，高性能照准器，超合金ニューZ，Aーアダプター，ハロ

第28话：　明日の「舰长」は君だ!!



◆这话开始时胜利条件是让明人和被敌方驾驶的ナデシコ邻接，这样会发生特定剧情，之后万丈和ナデシコ出现，左上方则出现敌方增援。第3回合右上方会有另外一批敌人援军，对自己的实力有自信的玩家大可兵分两路，分别进行战斗。此外这话的BOSS们都不会撤退，不过身上的芯片也都不是什么好玩意儿，结束后则进入最后一个分支。这可是相当重要的选择哦！建议大家先去仔细看看隐藏人物机体表再做决定。

★リペアキット，カートリッジ，プロペラントタンク，チョバムアーマー，ブースター，マグネットコーティング

第29话A　北斗の叫び、银河の泪

2/2	武器名	攻撃	射程	命中
⑩FLユニコーンドリル		5550	2~6	+30
⑩爆砕重落下⑩		5650	1	+10
⑩ドリルホーン⑩		6050	1	+20
⑩ユニコーンドリルFA		6950	2~7	+10
弾数 --/--	空A 陸A 毎A 宇A			
必要気力 120(112)				
必要EN ???(420)	クリティカル			±0%

◆北斗居然出现在敌人队伍中？赶紧让银河去和他战斗一次，这时便会发生特别剧情，北斗重新回到队伍中。这里有些需要注意的地方，剧情后北斗和银河的HP都只剩下10，要马上用友情、信赖等精神来回复；其次看看北斗现在的武器，高得吓人！因为这已经是15段改造好了的。虽然说等到本话结束后北斗的武器又回复正常，不过也是机体、武器全部都改造满的呢！另外这样同时也会在右下和左上方出现敌方的增援，BOSSブッチャー仍然会在HP少于30%时撤退的，而且他撤退或者被击坠后全部敌人都会撤退，还是把他留在最后吧。

★リペアキット，プロペラントタンク，大型マガジン，アポジモーター，Iフィールドバリア

第29话B　月が见えた!



◆由于有时间限制，一开始就要全军向下冲，战前应该为我方主力加上增加移动力的芯片。而且由于敌方是机动战士系的，我方最好也用高达系打头阵。这话中ブルツー再次出现，让ブル和ジュドー分别和她战斗一次，然后就可以用ジュドー说得了。和说得ブル的情形一样，ジュドー说得时要是グレミー还在的话就会说得失败。而说得成功的话下一话就可以使用ブルツー和她的红色キュベレイMKⅡ，并且可以和ブル的キュベレイMKⅡ进行合体攻击。有机体到达殖民卫星后会出现援军，其中シャギア和オルバ都会在HP少于30%时撤退，一方被击落或者撤退也会导致双方同时撤退。啊，对了，记得用ジャミル打倒ランスロー。

★リペアキット×2，プロペラントタンク×2，大型マガジン，アポジモーター，Iフィールドバリア

第30话A　GEAR坏灭!



◆右方的スバル实际上是可以说得的，让银河和她战斗一次，然后就会出现说得指令。说得（或者击坠）她之后上方出现敌人援军，而东方不败则出现在援军上方。由于东方不败出来便已经是130气力，加上集中，即使是在敌人包围之中也没有多大问题，当然，如果你没有强化他的机体，那还是赶紧向下和主力会合吧！此外ブッチャー和ラリアー都会在HP少于30%时撤退，而且在说得或击坠スバル后ラリアー也会撤退，需要掌握一下先后顺序。

★リペアキット，プロペラントタンク，母さんのシチュー×2，大型マガジン，デュアルセンサー，スーパーリペアキット，ミノフスキークラフト

第30话B　战士、再び・・・



◆这次敌军不少，シャギア和オルバ不会撤退，倒是デスピニス会在HP少于30%时撤退。全灭初期敌军后，左方出现哈曼的大军，除了ザイテルテッン之外其余都不会撤退，但是的确不好对付，扰乱、集中、地图炮是个应付的办法。此外这话同样要让ジャミル和ランスロー交战，这样便会出现说得指令，使得ランスロー加入。

★リペアキット，プロペラントタンク，カートリッジ，マグネットコーティング，大型マガジン，デュアルセンサー，ミノフスキークラフト

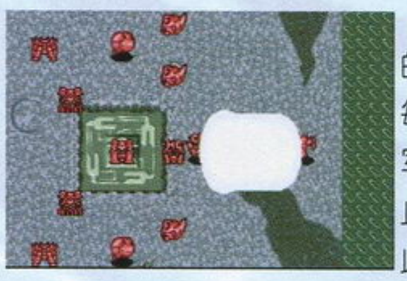
第31话A　ブッチャーの最期の日



◆敌机体9机以下在左上方会出现敌人的增援，其中每次都会撤退的ブッチャー也终于走到了自己的末日。全灭敌人后在左下方会出现敌人的另一批援军，其中ラリアー和ティス仍会在HP少于30%时撤退，而ガイゾック虽然不会撤退，可击坠他后ラリアー和ティス也会撤退，同样要注意次序。

★リペアキット×2，カートリッジ×2，プロペラントタンク×2，スーパーリペアキット×2，三次元レーダー，超大型マガジン，メガジェネレーター，Iフィールドバリア

第31话B　私はデュミナス・・・



◆シャギア和オルバ又出现了，不过这次由于机体的位置关系，只能是单向援护，可先击坠シャギア。不过每当敌人的机体减少到8机的时候，在上下方都会出现援军。当然利用无限援军训练队伍也是可以的，但是要想阻止援军继续出现，就得打倒位于通信设施上的恶魔高达。此时デュミナス终于出现，而主角的气力则加到150，剩下的战斗很快便会结束的。过关后大批机体入手，从此就不用愁分配问题了。

★プロペラントタンク，超大型マガジン，三次元レーダー，Iフィールドバリア

第32话　仆らが求めた战争だ



◆初期敌人虽然不少，可是我方合流后有着大批的王牌机师和强力机体，很快他们就支持不住了。将敌人全灭后，会发生一段剧情，三位外星少女和主角战斗后便撤退了，右上方则出现了北辰为首的增援部队，针对其回避较高而HP较少的特点，利用必中（集中）＋热血可轻松获胜。

★リペアキット×2，カートリッジ，プロペラントタンク×8，ENギガチップ，メガジェネレーター，学习型CP，高性能レーダー，メガブースター，ハイブリットアーマー

www.plumbook.cn

第33话　銀河に消えた男



◆又是被包围的一话，敌人的HP都挺高，而且5个BOSS被打爆都后变身，推荐一个个解决他们。好在敌方虽然人数不少，可命中不高，我方大可以高达等高回避的机体为主力进攻。最后的BOSSコロス会有3段变身，最后的机体ドン·ザウサ-HP有50000之多！不过好在他并不会撤退，在我方不断地修理补给之下终于也败下阵来。

★スーパーリペアキット×4，ENメガチップ，スラスターモジュール，マルチセンサー，ハロ，学习型CP＋＋

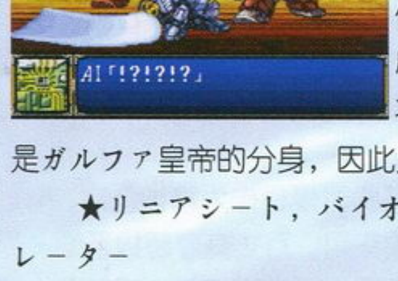
第34话　「ゲキ・ガンガー」を越えてゆけ！



◆情况比上一话还要严重，可先引上下的敌人前来，消灭后全军前进。第4回合左方会出现敌人增援，不过其中并无强敌。在敌人只剩下8机的时候，3部恶魔高达的前方再度出现敌方援军，而且以后每次剩下8机时都会再次出现同样的援军。大家可以在这里练一下击坠数和信赖度，顺便攒点钱。如果实在觉得不耐烦了，那就派人移动到左方3部恶魔高达包围着的地方，这样援军就不会出现了。

★リペアキット，プロペラントタンク，母さんのシチュー，高性能レーダー，超大型マガジン，超合金ニュ-Z

第35话　嵐の海



◆初期的胜利条件是要移动到左上的卫星处，可敌方人数众多，还是先消灭他们的好。全军前进或者派高回避率的机体去吸引火力都行，当然对于较为集中的敌人用地图炮快速清理掉也是不错的办法。值得注意的是BOSSゼロ在这话会不断复活，而且既无芯片又无资金，大可不用理会，尽早移动到卫星吧。这样ゼロ会和电童系机体一起离开，虽然还有デスピニス带着3台恶魔高达来增援，也不过是再送几个芯片……不过打倒ゼロ3次后便会发生剧情，电童和凰牙也获得最后一种变形フェニックスエール，机体的特殊能力居然是EN回复MAX……而且电童最初形态增加了一样最强武器：攻击力高达6650的アカツキの大太刀！

★スーパーリペアキット×2，プロペラントタンク×6，母さんのシチュー，サイコフレーム，A-アダプター，超合金Z，高性能照准器，学习型CP＋

第36话　アルクトスの真实



◆最初只有主角和真盖塔，还是不要轻举妄动，第二回合我方主力便会到达。第5回合外星3少女会和ゼロ一起出现在上方，ゼロ打倒后还会不断重生。将ゼロ以外的敌人全灭后，本话真正的BOSSガルファ皇帝终于现身。不过这样ゼロ还是会不断复活？这是由于ゼロ是ガルファ皇帝的分身，因此只有同一回合内打倒2人才能够完成这一话。

★リニアシート，バイオセンサー，Iフィールドバリア，メガジェネレーター

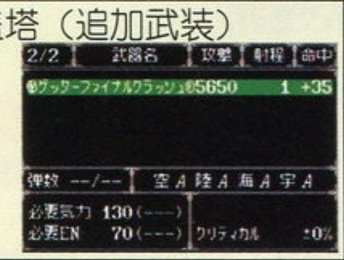
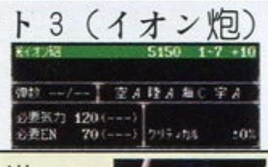
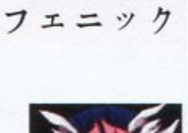
第37话　デュミナスの答え



◆打到三周目时我一看到“敌全灭”这样的胜利条件就开始头痛，不过这次终于可以打倒BOSS就能通关，虽然走到BOSS面前也已经把敌人消灭得差不多了。好容易打到BOSS那里，却发现打死他马上又复活了，原来还得先把周围那3名少女先解决掉……一看这架势就知道会是不断援护的，反正也是最后一话了，直击＋援护攻击＋合体攻击＋热血(魂)，很快BOSS就孤零零地站在那里。来决战吧！アカツキの大太刀！嗯，第一次变身；日月合击＋魂，再来个爱的双重卫星炮！果然第二次变身了；究级石破天惊拳！石破LOVE LOVE天惊拳！最后主角再补上一刀，果然再度击倒了他。什么？居然还变身……仔细看看，原来终于穿关了呢！

★スーパーリペアキット×24

隐藏人物和机体

人物	机体（武器）	入手条件
— 	量产型νガンダム 	第1话结束后选择逆袭之夏亚路线，之后在第31话结束后入手。如果接着在第2话7回合内结束战斗，那第3、4话就可以使用。
— 	ガンダムMK Ⅲ 	在第1话结束后选择高达路线，然后在第4话让チェーン击坠クェス，这样到了第20话时，フォウ就会驾驶ガンダムMK Ⅲ加入。如果没有满足条件，フォウ驾驶的就是ジェガン。
— 	高机动型ブラックサレナ 	第1话结束后选择机动战舰路线，之后在第31话结束后入手。
エルピー·プル 	キュベレイMK Ⅱ 	第21话结束后选择高达路线，第22话用ジュドー说得两次即可加入，注意第2次说得时必须已经击坠グレミー。
プルツー 	キュベレイMK Ⅱ 	先说得プル，然后在28话结束后选择“宇宙へ行く”，接着在第29话“月が见えた！”让ジュドー和プル分别攻击她一次，然后就可以用ジュドー说得（同样需要先击坠グレミー）。
张五飞 	アルトロンガンダム 	在第21话结束后，如果选择电童路线，后面会自动加入；如果选择高达路线，则在第23话中让希罗和他交战，此时会有剧情对话，之后让希罗说得他，发生情节后五飞加入。
东方不败 	マスターガンダム 	第26话击坠东方不败驾驶的恶魔高达，在27话完成真盖塔追加武装的事件，这样在第28话就可以成为同伴了。
— 	真盖塔（追加武装） 	第27话真盖塔血变红，也就是HP小于25%时，击坠帝王ゴール（其他人击坠也可以），此时便会发生特定剧情，之后虽然神盖塔不会加入，不过真盖塔会追加2项强力武器。
ランスロー 	クラウダ 	在28话结束后选择宇宙路线，然后在第29话让ジャミル和ランスロー战斗，再在第30话让ジャミル和ランスロー战斗一次便可以说得。
ティファ 	（Gビット和Gビットサテライトキャノン 	在第28话结束后选择宇宙路线，第31话后X高达和DX高达追加这两个武器，同时ティファ作为ガロード的副驾驶员加入。
— 	ザンボット3（イオン炮） 	在第28话结束后选择地上路线，第29话结束后得到。
— 	凰牙全改造 	在第28话结束后选择电童路线，第29话让银河和北斗战斗一次，北斗回归我方后机体便已经全改造了。
—	电童和凰牙（フェニックスエール） 	第35话中，击坠3次ゼロ便会发生情节，最强Date Weapon“フェニックスエール”入手，电童和凰牙均可使用。如果第35话没有得到，那么在第36话会自动得到。
— 	アカツキの大太刀 	电童初始形态的隐藏武器，获得フェニックスエール后追加。

www.plumbook.cn

《超级机器人大战R》心得杂谈

A.二周目的变化

类似《机战A》的系统，通关后可以保存一个37话的记录，Load这个记录就可以再次从头开始，并且有以下特别效果：

1.击坠数继承

2.金钱继承

3.机体、武器改造等级继承

4.随着击坠数不同机师在二周目能力会有不同幅度的提高。

其他如级别、芯片之类的是不会继承的，而且机体、武器的最高改造级别和芯片槽个数也和一周目一样，再不会出现机战A那种全15段改造的恐怖情景了。顺便说一下，机战R中敌我新出现人物的级别不是固定的，而是以我方LV最高的20人的平均值为基数，因此要想快速升级，就得注意轮换派人上场。此外本次击坠数并不影响机师的格斗或者射击数据，大家大可多利用地图兵器来快速增加击坠数和资金。

B.击坠数与获得的资金

0～39	**1.0倍**	120～159	**1.3倍**
40～79	**1.1倍**	160～199	**1.4倍**
80～119	**1.2倍**	200或以上	**1.5倍**



但是幸运优先且不可并用。

C.BUG

一些小的BUG倒无所谓，例如明明不在某分支的某些人却照样参与对话等等，对游戏并无影响，不过这次发现的BUG倒是有点麻烦哦！如图，主角的机体和修理机重叠在一起了，能够使用的只有修理机，移开后主角仍然无法使用，在他的位置上按B键出现的却是地形效果……这种情况一般让其他人进行一次战斗就可以恢复正常，不过无论战斗多少次，甚至是隐身者自己与敌人战斗，却仍然无法恢复的情况也是存在的，具体情形目前还没有准确结论。

D.改造

有些机体改造级别在机体变更时会顺利继承，例如初期的高机动型ブラックサレナ在回到过去后会由エステバリス继承改造级别，而新盖塔变为真盖塔时，之前的改造也会全部继承。其中还有个非常特别的例子，闪光高达在铃带来神高达后就成为铃的机体，可之前闪光高达的改造级别会被神高达全部继承，也就是说改造一台闪光高达的结果是两台都会改造，推荐在此之前尽量将闪光高达全部改造满。

E.自爆

在机战R中，如果我方机体被击坠，那么强气性格的机师如卡缪气力会增加5，而超强气性格的机师如多蒙则会增加10！不过意外的是如果我方某机体自爆，旁边有我方机体被炸毁，则其他人同样会增加气力。于是针对我方主力机师大多为强气或者超强气的特点，就可以设定开始来个血祭，爆掉5台废物机体，超强气角色如东方不败、多蒙、银河、豹马等人马上气力140，战斗也变得轻松许多。当然，事后的修理费用是逃不了的，还是选几个最便宜的吧！

F.系统补遗

1.快速RESET

A＋B＋START＋SELECT便可以快速RESET，之后如果按住START键不放，就会马上回到记录位置。

2.快速移动

移动时按住B键会使得移动速度明显加快。

3.加速对话

对话时按住R+A便可使得对话速度变得飞快。

4.加速敌人行动速度

在敌人行动回合按住R键会加快敌人行动速度。



G.机体简评

1.W高达系列

毫无疑问，W高达系是最先被抛弃的，唯一可用的ウィングゼロカスタム武器威力不过4500，ヒイロ回避率也不太高，难当重任，而且又没有什么强力的合体技，被闲置是很正常的。

2.传统高达系列

传统高达系的机体也受到削弱，主力机体ν高达、沙扎比都要等到32话才可以使用，可它们的最强武器居然还没有初期的リ·ガズィ、超级高达强……虽然阿姆罗等人的数值仍然是一流水准，可这样配合起来还是无法像往日那样风光。不过这次《机战R》没有限界设定，他们靠较高的回避和充足的弹药，经常在战斗中担负起吸引火力、消减HP的重任，几个主力机师还是要重点培养的。阿姆罗不用说是第一个，加入很早，能力一流；卡缪和科瓦特罗也是首要人选，特别是后者有“直击”这个新加的精神，对付BOSS时相当有效；捷多虽然加入较晚，可NT是最早达到LV9的，值得信赖。机体方面，首选的当然是FAZZ和Z高达，本身武器较强，同时还有强力的合体技ダブルメガランチャー；其次为了充分发挥NT的作用，建议选择有浮游炮的机体，一般组合是ν高达＋ν高达量产型，或者两台キュベレイmk－Ⅱ，后者合体技较强，但是综合实力不及前者。需要注意的是，发动合体攻击不但对机体有要求，对机师也同样有，比如阿姆罗可以和卡缪以及科瓦特罗进行合体攻击，却不能和捷多进行合体攻击，因此比较适合的配对是阿姆罗和科瓦特罗，卡缪和捷多，这样两组就都可以使用合体攻击了。

3.高达X系列

本作中这个系列非常抢眼，月光炮没有天气限制，实用性大幅度上升；后期随着ティファ和Gビット武器的加入更是威力大增，而且这次不仅是高达DX，连高达X也同样会追加Gビット武器！X和DX的合体攻击ダブルサテライトキャノン威力为我军最强的7600，而且居然还可以移动后再攻击……更实用的合体攻击ツインGビット也有6200的攻击力。需要提醒一下，高达X换装后就无法和高达DX合体了，后期还是直接用高达X吧！还有个便利的地方，Gファルコン的武器无须强化，和高达DX合体之后自然就和DX原来的武器同样强化等级了，而且合体后月光炮的充填会加速。ティファ有简化版的奇迹——爱，同时NT（X）级别也有9，毫无疑问，多重强化后的DX和X将成为我方绝对主力！驾驶高达X的推荐ジャミル，个人能力很高，而且精神配置也很好，当然，如果你特别喜欢カリス的话……

4.G高达系列

G高达实用程度甚至还超过了高达X系列，人员都是在共通路线加入的，没有选择上的难题；以多蒙为中心可以组织起多重支援与合体攻击，其中不乏扑克同盟拳、究级石破天惊拳、石破LOVE LOVE天惊拳等强力招式；超级模式发动只需气力120，而发动后不仅机师全能力增加10，机体也大幅度强化，甚至连移动力都增加了。（笑）此外东方不败的分身和多蒙的ゴッドシャド－也大幅增加他们与敌人对抗时的安全感，还有闪光高达的一机二改和风云再起的合体能力也使得G高达系列更加突出。不过神高达或者师匠高达在和风云再起合体后是无法使用合体技的，一般可合体后加速移动，要对付BOSS时再分离使用合体攻击。

5.机动战舰系列

本作中机动战舰系列虽然武器不是太强，不过合体和支援都是很不错的，使用的人不多的最大理由应该是不少选择和高达系列冲突吧。建议二周目全部选择机动战舰路线，也许会有全新的感受哦！

6.电童系列

电童系列初次出现在“机战”中，当然实力不错，多达9种变形使得战斗中回旋余地颇大，最后的フェニックスエ－ル变形更拥有EN回复MAX这样的恐怖能力……不过能得到也是最后几话了。电童系的所有武器都会消耗EN，而且又无法利用普通补给机体、芯片甚至精神来回复，更何况最强武器Final Attack会使EN只剩下10，只有让电童系专用补给机体バルハラ或者セルブ－スタ－也跟着出击，专门负责补给。不过交换能量电池无法移动后使用，残弹也只有3发，可装备三次元レ－ダ－和超大型マガジン来增加射程和残弹，甚至干脆两台补给机体全部派上。不过需要提醒的是这两台补给机体的电池残弹也是无法互相补给的，只能靠回母舰来加满。

总的来说，电童系武器挺强，可是使用限制太多，用起来不太方便。

7.铁甲万能侠系列

同样被弱化的还有铁甲万能侠系列，没有了魔神凯撒，也少了巨魔神，虽然和真盖塔有合体攻击Fダイナミックスペシャル，可威力只有5850，并不太强。不过强化攻击的魔神力量仍然存在，甲儿和铁也的合体攻击——例如ダブルマジンガ－ブレ－ド——也非常实用，如果你练过他们，就会发现实际上还是比较好用的。

8.超级系

两部电磁侠很快就被淘汰出局，对于他们来说，更多的时候是作为精神仓库，倒是那台能修理和补给、还有两人精神可以用的ケロット比较实用。万丈有着超级系唯一的魂，与胜平的合体技华丽而又威力强大，加上两人加入很早，可重点培养；相对而言胜平攻击较低，不过能够使用3人的精神是他的长处，隐藏武器イオン炮和月轮威力一样，但获得路径和高达X冲突，一般是二周目才拿到的。至于真盖塔，武器方面略让人有些失望，不过三种变形都拥有オ－ブンゲット和EN回复使得持续战斗能力急剧提升，特别是同时还拥有真マッハスペシャル的2号机，真可说是想被敌人打中都很难！

H.杂谈

1.相邻机体即使不使用援护或者合体攻击也会在战斗时增加信赖度。

2.信赖度可以在机体靠近时看到大致的情况，高的话会是大火或者超大爱心呢！

3.即使使用了必闪，也是有可能发动分身、切返或者击落的，这时候必闪的效果仍然会保留。

4.参与合体攻击的机体无法同时提供援护攻击。

5.在援护防御时也会出现击落、切返等防御效果的。

6.发动击落是不会消耗残弹或者EN的。

7.发动反击技能时，似乎必杀几率比正常情况要高。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

GBA 黄金太阳 失落的时代

究极职业一览

加鲁西亚

ドラゴンスレイヤー	地8
カオスナイト	火7 地2
グランドナイト	水7 地2
エナジーナイト	风7 地2
エクソシスト	风／水8 地1
パラディン	水5 火4
マスターニンジャ	风5 火4
くろまじゅつし	水6或3 风3或6
サムライマスター	火5 风4

嘉斯敏

セージ	火8
カオスナイト	地7 火2
エナジーナイト	风7 火2
ブレイズナイト	水7 火2
ひりゅうほうし	风8 火1
すいりゅうほうし	水8 火1
パラディン	水5 地4
マスターニンジャ	风5 地4
レンジャー	风6或3 水3或6
サムライマスター	地5 风4

西芭

ソーサラー	风8
ウィザード水7	风2
マジックナイト	地8 风1
マジックナイト	火8 风1
せんにん	火7 风2
ドルイド	地7 风2
ウォーロック	火5 水4
ブラックシャーマン	地5 水4
ホワイトウィザード	水5 地4

皮卡德

アドミラル	水8
ウィザード	风7 水2
アースナイト	地8 水1
フレイムナイト	火8 水1
ドルイド	地7 水2
せんにん	火7 水2
ホワイトナイト	地6或3 火3或6
ウォーロック	火5 风4
ブラックシャーマン	地5 风4
ホワイトウィザード	风5 地4

特殊职业

游戏中有3种特殊道具，しんぴのカード、まかいのムチ、ネクロノミコン，装备后能转职为特定职业。而且根据装备精灵的组合不同，职业还会发生进一步的变化。举个例子，加鲁西亚装备“しんぴのカード”，职业变为“ピエロ”，他的属性为“地”，此时如果将其他3种属性的精灵各装备1只，就会转职为“クラウン”，如果各装备2只就转职为“ジャグラー”，各装备3只则转职为“アクロバット”。其他人也是同样道理，只要将自己属性以外的精灵各装备1只、2只或3只职业就会发生变化。具体职业变化情况如下：

道具	精灵	职业
しんぴのカード	无	ピエロ
	3种属性各1只	クラウン
	3种属性各2只	ジャグラー
	3种属性各3只	アクロバット
まかいのムチ	无	トレイナー
	3种属性各1只	ワイルドテイマー
	3种属性各2只	ビーストテイマー
	3种属性各3只	モンスターテイマー
ネクロノミコン	无	ダークマジシャン
	3种属性各1只	しびとつかい
	3种属性各2只	こうれいじゅつし
	3种属性各3只	ネクロマンサー

GBA 网球王子

隐藏图片

4人对战时就会随机出现平时看不到的隐藏图片。

隐藏角色

完成校内ランキング战一次就会出现乾贞治，完成两次就会出现越前南次郎，完成三次就会出现龙崎樱。

（纱迦：希望能够在游戏中出现杉山爱或伊达公子。）

PS2 真・三国无双2

把游戏变为FPS

先按住R1不放进入射箭的第一人称视点画面，然后再按住L1不放，这样就可以用第一人称视点进行游戏了。在这种状态下不能攻击，也不能防御，不过可以射箭。

BUG揭秘

利用这条秘技可以爬上平时遥不可及的高山，地点是在赤壁之战地图的最上方。这一带从左到右一共有4个据点和4个弓箭塔，准确的地点是左起第二个弓箭塔的左侧。



▲在此处连续向内跳跃N次。再多尝试各种移动方式，这样就可以爬上高山了。山后的景象非常可怕……

（纱迦：此秘技好像只适用于单人游戏，残念……）

PS2 机动战士高达战记

地球连邦军全MS取得方法一览表

机体名称	取得条件
RX-75 钢坦克	基础配置机体
RX-79（G）Ez-8 强化型陆战高达	自机使用RX-79（G）且取得5个A级以上评价，完成连邦军MISSSION 10后取得
RGM-79 吉姆	基础配置机体
RX-77-2 钢加农	完成连邦军MISSION 3
RGM-79SP 吉姆狙击型II	完成连邦军MISSION 7
RX-78NT-1 阿莱克斯	军衔在中佐以上，取得7个S级，并以S级完成MISSION 13
RX-79（G）陆战型高达	在连邦军MISSION 5中取得A级以上评价
RX-78-2 高达	完成前10个任务
RGM-79D吉姆寒冷地区专用型	累计C级以上成绩达到一定次数
RX-79BD-1 吉姆・蓝色宿命	军衔在中佐以上，全部连邦军任务都取得B级以上评价
RGM-79（G）陆战型吉姆	完成连邦军MISSION 2
RX-78 GP01	军衔在中佐以上，全部连邦军任务都取得B级以上评价
RX-78-6 泥石高达6号机	军衔在中佐以上，取得6个S级评价。其中MISSION 10和MISSION 11取得S级且使用RX-78-2高达达到一定次数

吉翁公国军全MS取得方法一览表

机体名称	取得条件
MSM-03C 强蟹	完成吉翁军MISSION 2
MS-07B-3 老虎强化特装型	MS-07B-3老虎强化特装型的等级在大尉以上
MS-18E 京宝梵	以取得S级评价完成所有任务
MS-09 大魔	完成吉翁军MISSION 4
MS-09F 热带型大魔	完成吉翁军MISSION 10
MS-05B 扎古I型	基本配置机体
MSM-03 高克	完成吉翁军MISSION 2
MSM-07E 魔蟹E型	完成吉翁军MISSION 10
MS-08TX（EXAM）火焰魔神改	全部吉翁军任务取得B级评价
MSM-10 佐克	完成吉翁军MISSION 10
MS-14G 红勇士陆战型	完成吉翁军MISSION 10
MS-06FS 扎古II型队长机	军衔在少佐以上，完成吉翁军MISSION 10且使用MS-06J扎古II型陆战型3次以上
MS-06FZ 扎古II改良型	完成吉翁军MISSION 4
MSM-07S 魔蟹S型	使用MS-06S扎古II型指挥官专用机3回以上且军衔在大佐以上
MS-06J 扎古II型陆战型	基本配置机体
MS-07B 老虎	完成吉翁军MISSION 2
MSM-07 魔蟹	完成吉翁军MISSION 9
MS-06S 扎古II型指挥官专用机	完成吉翁军MISSION 10
MSM-04 龟霸	完成吉翁军MISSION 4且取得A级评价
YMS-16M 扎美尔	军衔在少佐以上，完成吉翁军MISSION 14且取得A级以上评价

GBA 黑超特警组II

无敌黑衣人

在标题画面中输入右、×、R1、△、上、L2、×、左、L1、○、×、R2，即可无敌，如果输入成功的话字会闪烁。

（纱迦：电影的二代不如一代好看，真是可惜。）

火热秘技

游戏机杂志&3D Power V
www.plumbook.cn

研究中心 RESEARCH CENTER

WE6 祝！1000000套销量达成！

“我们”从世界杯看到了什么？

文：WINTERFALL



PS2	KONAMI	SPG	1～8人
	2002年4月25日发售		637KB
DVD-ROM	对应DS2、手柄分插器、硬盘		6800日元

球迷

因为精神特质和历史渊源的关系，同济大学向来和德意志走得很近，因此，德国队球迷在这里占据了压倒性的优势。作为一个从小喜欢巴西的球迷，一直无法想象为什么机械、谨严的德国足球会有如此的吸引力。决赛那天，为了感受气氛而去了礼堂看球，在德国队球迷震耳欲聋的呼喊声中巴西安然夺冠。看着那些人对着屏幕中懊悔不已的卡恩送出最后的掌声然后默默退场，突然感到很惭愧，也很感动。所谓的喜欢，是不需要任何理由的啊……很多时候，喜欢一支球队，会从中得到快乐，就是这么简单。现在再来回顾《我们是冠军》，在下仍然认为自己对法国、阿根廷的评价并没有什么大问题，天灾人祸使得这两个王朝在一夜间轰然坍塌，实非常人所能预测到的。但是实在很后悔在其中对自己最喜欢的巴西那种近乎自暴自弃的悲观与低调啊……

那么，这次就请允许在下恢复球迷的身分来和大家讨论世界杯、讨论《WE》……

巴西夺冠和自由进攻

巴西夺冠究竟靠的是什么？无与伦比的强大攻击力——相信很多人都会这样回答。诚然，能够粉碎英德的最强防线、撬开卡恩、鲁斯图的十指关的确是非常了不起，而“3R”的全面发挥更是让人防不胜防。但是，仅仅靠这个，巴西队绝对是不可能夺冠的。不如说，在他们夺冠道路上，有一样东西更为重要，那就是防守。

相信大多数《WE》的玩家在评判一支队伍强弱的时候除了“顺手”之外首要的标准是防守力而非攻击力。反应敏捷的门将，强壮、高大、快速的后卫，体能充沛的中场工兵——有了这些也就确保了至少一半的获胜机会。而进入PS2时代以来，巴西在《WE》中之所以始终评价颇低也是因为他们防守方面确实不近人意……

事实证明，斯科拉里的感觉还是相当敏锐的。把442换成3412，从表面上看似乎更偏向进攻。但实际上，原来巴西的442更接近于244，攻防队员之比大约为7：3的样子——边后卫的助攻极为“放肆”，而后腰的位置上也只有一个人而已，依靠这套传统阵容，巴西曾经取得过辉煌、也的确能踢出最为赏心悦目的足球，但恐怕很难在现在的世界杯上走得很远……于是，斯科拉里力排众议，选择了有5个甚至以上球员参与防守的3412，而且在双后腰的位置上派出了名气不大、攻击技能也相对较弱，但肯干脏活累活的球员。这样一来，就从战术体系上确保了巴西后防的稳固，再加上一个优秀的守门员和三个实力平衡、技术出众的中卫，于是一条毫不逊色于英格兰、德国的钢铁防线就此诞生！无论是攻击力最为彪悍的土耳其人还是向来以头球为禁脔的德国人，即使拿出他们的看家本领都没有办法根本性地撼动这条防线，再多次狂轰滥炸最终结果也都只是无功而返罢了……而英格兰人在意外取得人数优势后遭遇的尴尬，更是让人对这条防线产生了发自内心的深深恐惧！

至于进攻，这一向是巴西人最擅长的了。很有意思的是，本届世界杯巴西的进攻遭受了颇多非议，“无组织”、“一盘散沙”、“单打独斗”这样的评价屡见不鲜……首先想问一个问题：《WE》中进攻的最低境界是什么？最高境界又是什么？答案应该都是相同的，一个“无”字而已。对于高手，可以评价为“大开大合、挥洒自如”；而对于不会玩的新人，则是“没有章法”、“缺乏有效进攻手段”。而事实上，最强的进攻和最差的进攻在形式上并没有什么明显的差别——都是没有定式的变化打法——只是在中间环节的处理质量上两者有着天壤之别罢了。

那么，究竟怎样来区分高下呢？很简单，实际效果！从这一点而言，巴西的表现已经证明了他们所达到的境界。7战7胜、18个进球、金靴射手……很难想象，靠着“杂乱无章”的进攻和门前的“皮夹子”能够取得这样辉煌的战果！现在巴西的进攻，既不像德国那样有什么明显的进攻套路，也没有土耳其中前场那样井然有序的丰富组织，更不是英格兰的纯粹防反靠前锋个人能力发出致命一击，巴西的进攻，被在下称之为“自由进攻”，实际上已经达到了更高的层次——单骑闯关后或突或分、禁区前沿的渗透、边路起球后的direct shot、美妙绝伦的free kick——应有尽有！这也应该是所有《WE》玩家孜孜以求的感觉。随心所欲，一切尽在掌握中！达到这种境界，所需要的努力，不仅是一个量的积累，恐怕更需要对足球美感的深刻理解吧……

漂亮看进攻、赢球靠防守，这一条放之四海皆准的铁则在本届世界杯的巴西身上实现了完美的统一。这样的球队，夺冠也是自然而然的事情吧……而全面掌握了这些足球基本理念的《WE》，的确是当之无愧的No.1 SOCCER GAME！

“我们”的未来……

虽然《WE》已经是非常成功，但世界杯这一面镜子还是照出了游戏与真实的巨大差异。而以下这些，相信也是会在日后得以改进的吧……

速度

这过去就是、现在仍然是、在未来很长一段时间内也必将是《WE》所面临的首要问题。从《3》到《6》，《WE》在速度问题上几次三番地进行重大调整，却始终没有完全模拟出现实足球的感觉。问题究竟出在哪里？从世界杯的情况来看，各球员速度的差异其实并没有想象中那么大，即使是我们一致公认的速度达人——罗伯特·卡洛斯、迈克尔·欧文都很少看到他们用大趟球把球踢远然后去追，在此过程中利用奔跑速度来摆脱对手这样的场面。与此同时，我们看到的更多典型的例子是利用爆发力瞬间突破对手的场面。这应该是很耐人寻味的。现在的问题就是，《WE》在经过了多年的努力之后，把“奔跑速度”的问题基本解决好了，但是，“瞬间爆发速度”这一同样重要的指标却被忽略。迪奥普的绝技，什么时候才能在《WE》中上演呢？

带球技术

暂且把“控球盘带能力”、“原地调整能力”笼统地称为“带球技术”。和速度的情况比较类似，《WE》中对前者的设定比较详细，也日趋完善，而对后者的关注却做得不够。事实上，以目前的足球发展水平，再要想拿着球潇潇洒洒地盘过对手已经是不太现实了，突破过人的关键，还是在于爆发力。而控球技术，更多的是体现在对脚下球的掌控。比方说里瓦尔多吧，通常说他技术精湛，并不是因为他拿了球可以一路杀进禁区，而是因为球到了他脚下，总能舒舒服服地调整到位，既不会被轻易抢掉，还能形成有效的远射。显然，更多更丰富的动作仍然是很有必要的，只有这样，才能确保球员的特色乃至整支球队的竞技水平被真实还原。另一方面，布兰科的蛙跳、卡福的挑球过人、德尼尔森的裆下快趟等这些虽然极少见，但让人印象深刻的特殊盘带技巧也是一个问题。全部消化到普通的组合键可能会造成使用泛滥，更失去了独特性，如果把这些技巧和上文提到的爆发速度一起作为“个人特技”专门设定一个按键（当然贝克汉姆传球这样的神技也可以包括在内），这样的处理会不会比较好一点呢？

身体素质

德国人的高大魁梧（超大的防守面积以及超强的空战能力）、非洲人的爆发力和柔韧性（弹簧式界外球、瞬间过人、旱地拔葱……）以及巴西人的轻快灵敏（巧妙的控球技术和飘忽的走位），这些都直接影响到了他们的战术打法和实战表现，相信也给所有人都留下了深刻的印象。根据以往的《WE》来看，球员动作表现的惟一依据是“数据”，这就不是很合理，我们都看到了，欧洲球员的盘带和非洲球员的盘带完全是两回事情。如果做一个“二级数值”系统（第一级身体素质，包括身高、体重、体格、反应速度、柔韧性等等基础数值，以此为依据演算出的第二级才是速度、弹跳等绝对量化的数据），用第一级来控制球员的动作，这样就能让球场上的表演更有真实感，游戏也就更加有趣了。

判罚

《WE6》的一大特点，倒地即鸣哨，对拉扯推搡基本不会放过，换言之，“判”和“不判”的问题到位了。但让人遗憾的是，国际足联三令五申的严打指示，在《WE6》中只实现了一半。判当然得判，但还得重判才行啊，在对方禁区前沿连续晃动后好不容易找到起脚机会却被人一把拉倒，然后肇事者一点事情没有地退回禁区防守——这是不是公平，是不是合理呢？FIFA的回答、观众的回答是NO，而《WE6》中则是YES。已经很清楚了，判罚的尺度必须更改，用更多的CARD让摧残美丽的罪犯受到沉重的打击。

教练

紧绷着脸的国产土教练永远也无法让中国队出线……

（在发生突然变故的情况下）墨守成规的用人和急躁冒进的指挥使得法国惨遭滑铁卢……

（迫于球迷和舆论的压力）启用并不适合球队且状态急速下滑的老英雄，阿根廷的摧毁力被自己摧毁……

与此同时……

三支老牌劲旅在他们主教练的带领下走出了低谷……

土耳其、塞内加尔还有韩国，分明也有活生生的传奇在上演……

只有11人，并不足以赢得比赛，还有更重要的第十二个人的存在。

连携值？阵形？指挥效果？只能说是希望吧，《WE》能让或神奇或无能的教练们，也有表现的机会……

以上随手列举了一些《WE》的缺憾，不足之处其实还有很多，或者说，现在的《WE》远非尽善尽美。这并不是在吹毛求疵，算是世界杯的一种另类的观后感吧……

后记

完成本文的时候，突然发现，原来世界杯的硝烟散尽才不过短短一个多月而已。这一个多月对我们来说就好像一个世纪那么漫长。意大利，内斯塔转会掀起惊涛骇浪、米兰开始大清洗、尤文罗马在人才市场的争夺由暗转明……德国，拜仁再一次网罗了德国国内最优秀的精英逃手图谋东山再起……西班牙，南美之王里克尔梅在历经磨难之后终于踏上了欧洲的大舞台……

同样让人兴奋的是，游戏发售表上，《WE6最终版》赫然在目！

世界杯结束了，而足球，还远远没有……



逸梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文：JOJO之紫枫

研究中心 JOJO RESEARCH CENTER

JOJO的冒险奇遇

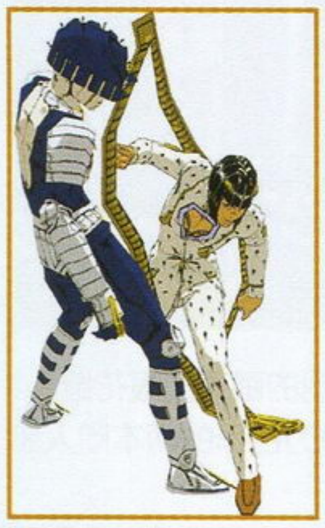
我的愿望是当一名黑帮明星！



PS2	CAPCOM	ACT	1人
	2002年7月25日发售		47KB
DVD-ROM	—		6800日元

用紫枫的话来讲：《JOJO》是一款极易上手，任何动作游戏在其面前都要退避三舍的究极“快感游戏”！如果配合漫画的话，我保证各位在游戏中享受到的不是爽快，而是——超级爽快！





荒木大师的画风是如此诡异，以至于普通漫画迷不屑一看。很多人在第一眼看到原著时都表露出难以接受的表情。但所有的JOJO迷在表达对《JOJO》的喜爱之情时，几乎都会用到同一个词语——相见恨晚！现在，紫枫将带领大家进入荒木的世界当中……

每场战斗体力不掉的话能拿100分，再加上全部满足条件所拿的SECRET FACTOR 100分。大家在每次战斗后最高能拿到200分。游戏中总共为10200分。嘘……小声说话！敌人的眼线……到处都是！你要想生存下来的话，就一定要谨慎！

所有隐藏选项：在ギャラリー模式里，共有七个选项

1. 声音模式：里面还分三个部分:SE、VOICE和背景音乐。

2. 海报：荒木大师为了这游戏所新画的游戏封面以及宣传海报。

3. 草稿：场景的草稿。搞不懂是否为荒木原笔。

4. CD书：有五部CD书是用漫画加配音表现第五部里遗漏的五场战斗。不过紫枫老觉得那5段剧情完全可以安插在游戏中嘛。

5. 人物模型：游戏里全部人物的模型。

6. 场景：玩家只能操纵角色四处走动观赏场景，不能做任何动作。

7. 人物草稿：一共六个，独缺弗高。没有弗高的原因其实很简单，那就是：荒木大师根本就不认同弗高是一名正式的暗杀小组成员！在剧情上弗高将会因害怕组织的报复而脱离暗杀小组。也就是说：弗高根本就不具备担任主角的资格。这点在原作62集、63集的扉页里缺少弗高就能看出。看来CAPCOM制作本游戏真是细致到了家！《JOJO》在人物的塑造上非常成功，个性十足的主角们当然吸引了大批死忠。



全SECRET FACTOR一览

第1话

1-1 布差拉迪来了

1. 放出替身用R1键攻击布差拉迪本体会出现布差拉迪被打断牙齿的画面（40分）
2. 不放出替身用R1键攻击布差拉迪（10分）
3. 用R1键攻击布差拉迪的替身（30分）
4. 攻击灭火器使其变成生物（20分）

1-2 布差拉迪来了

1. 攻击垃圾桶使其变成生物（10分）
2. 当布差拉迪冲入人群时往不是穿黄衣服的人攻击，虽然攻击错人却还是可以得到SF（10分）
3. 布差拉迪冲入人群后，当人群散开时，仔细看看地上，会发现布差拉迪的牙齿，用本体朝牙齿按R1攻击，牙齿会变成苍蝇朝布差拉迪飞去（50分）
4. 攻击穿黄色衣服的人（30分）

第2话

2-1 GANG入门



1. 对黑色安息日发动攻击（30分）
2. 回避急速飞来的鸟的影子（20分）
3. 破坏石柱以减少影子（20分）
4. 在夕阳下攻击对手（30分）

第3话

3-1 布差拉迪干部：首领发出的第一指令



1. 将车子打坏引发爆炸（20分）
2. 变小后及时躲过攻击（40分）
3. 不放出替身射杀老鼠（20分）
4. 射杀骑在老鼠身上的贺尔马纪奥（20分）

第4话

4-1 首领的第二指令：拿取钥匙

1. 一开始就使用替身，弗高会发现不能使用（20分）
2. 靠近上方的镜子，会发现对方替身的秘密（30分）
3. 跑到画面左方有镜子碎片的地方，弗高会将对手替身的秘密告诉乔尔诺（30分）
4. 靠近垃圾桶，弗高便会发现垃圾桶上面的字是相反的，也就是说是自己身处镜中世界而乔尔诺在真实世界中（20分）

4-2 首领的第二指令：拿取钥匙

一开始就全满不需另外找SF（100分）

第4话

4-3 MAN IN THE MIRROR和PURPLE HAZE

1. 战斗开始自动得到SF（80分）
2. 放出替身按R1键蓄气用LV.3 Stand Shoot击倒对手（20分）

第5话

5-1 伟大的死亡

1. 用替身攻击画面右方地面上的尸体，会发现对手替身的秘密（20分）
2. 攻击画面左方制冰机使其掉出冰块（20分）
3. 在画面右方以本体模式R1攻击列车使墙壁上出现拉链口（30分）
4. 把对手从拉链口那里打出去（30分）



5-2 往佛罗伦萨的特快列车

1. 一开始就挣脱对手的钓钩攻击（20分）
2. 用R1键攻击比斯（20分）
3. 普罗修特使出壮烈之死时对普罗修特攻击（30分）
4. 用R1键蓄气用LV.3 Stand Shoot击倒对手（30分）

第6话

6-1 VENEZIA SANTALUCIA车站拿取OA-DISC！

1. 先用R1攻击对手，会发现子弹打不穿（20分）
2. 不放出替身用X键攻击对手令其滑倒（40分）
3. 当对手溜到画面左方时再利用X键攻击对手令其滑倒（40分）

6-2 WHITE ALBUM

1. 不放出替身，按R1集到三颗后再按一次R1会变散弹，朝画面右上方的狮子像射击，，即可拿到OA-DISC（20分）
2. 发现对手的弱点在于背后的吸气孔后，攻击此处（20分）
3. 当基亚卓血减至一半时性感手枪会说出可以利用铁柱来打倒基亚卓，然后攻击铁柱造出铁刺（30分）
4. 引诱基亚卓走到铁柱附近，不放出替身按R1键用Stand Shoot攻击基亚卓将其钉死在铁柱上（30分）

第7话

7-1 首领的最终指令



1. 用本体模式R1攻击克里姆王（60分）
2. 在多莉施旁R1攻击克里姆王（40分）

7-2 KING CRIMSON之谜

一开始就全满不用找SF（100分）

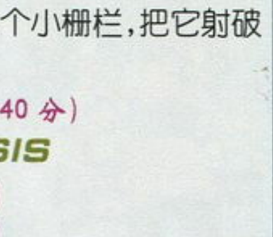
第8话

8-1 没有飞行路线！往萨丁尼亚去

1. 攻击旁边的椅子吸引对手的注意（20分）
2. 捡到乔尔诺的瓢虫（要一点一点移动，可沿途攻击椅子误导敌人）（40分）
3. 放出辣妹按△键攻击敌人（20分）
4. 本体状态R1把椅子打柔软（20分）

8-2 NOTORIOUS · B · I · G

一开始就全满不用找SF（100分）



第9话

9-1 萨丁尼亚岛 揭开BOSS的正体

剧情发展（无对战及SF获得）（0分）

第10话

10-1 GREEN DAY和OASIS

1. 一开始就射击画面上方的木箱会发现捷径（20分）
2. 从捷径爬上第一个平台后往第一个楼梯走会看到一个铁板，把它射破又发现捷径（20分）
3. 跳跃过平台后，爬楼梯上去前有一个小栅栏，把它射破会再发现一个捷径（20分）
4. 用本体模式R1攻击到对手即可（40分）

10-2 GREEN DAY和OASIS

1. 攻击肢离破碎对手的四肢（20分）
2. 攻击对手的替身绿色日子（20分）
3. 在攻击肢离破碎的乔可拉特身体（20分）
4. 按R1键蓄气用LV.3 Stand Shoot击倒对手（40分）

10-3 GREEN DAY和OASIS

1. 叫出黏性手指以后不要动，过一段时间斯哥会找不到布差拉迪（因为他靠声音）然后冲到斯哥后面用替身R1打（30分）
2. 发现打汽车可以扰乱视听（20分）
3. 等到斯哥讲“xxxxx野郎”时再去打车子（打到爆炸），接着出现扰乱视听跟冲击波震到他的事件（50分）

第11话

11-1 他的名字是迪亚波洛



1. 攻击迪亚波洛本体（70分）
2. 攻击克里姆王替身（30分）

11-2 镇魂曲轻轻地耸起

1. 攻击银色战车镇魂曲（60分）
2. 攻击假的黏性手指（40分）

11-3 王中之王

1. X键攻击克里姆王（20分）
2. 战斗开始不受伤获得SF（50分）
3. 在第一次时间停止时不受损伤地完美躲避，最好是放出替身用R1反击，因为在时间停止时乔尔诺的替身能够行动（30分）

www.plumbook.cn

YACA动漫拉阔·广州2002

栏目主持：D·S 协力：阿修罗

文：广州 陈杰

2002年8月2日，一年两度的“广州画展”在广州博物馆拉开帷幕。

同往年一样，全国各地的画迷们又再次云集广州，将半年以来自己创作的作品在画展上相互交流。

此次“广州画展”请来的特约嘉宾是实力派高手本杰明和朱卫强，两位画家为画展增色不少，从各地聚集而来的社团有200个之多，由此便可看出画展规模的宏大。博物馆被分为A、B、C、D、E五区，各区的社团展位均独具特色。在会场中，不仅可以见到广州老牌社团，更多的是后起之秀，实力不容忽视。展出的作品也是五花八门，包括2D、3D、CG、手绘以及平面设计的作品。有些资深社团甚至展出了自己制作的动画。



▲广州博物馆前人潮涌动。



▲这就是COSPLAY的主舞台。


▲展会吸引了来自全国各地的动漫爱好者。



▲很多同人社团和出版商都参加了画展。



▲咦？连热门格斗游戏《GGX》也有COSPLAY。


▲每一位COSPLAY选手都非常投入啊！


▲连《哈利波特与魔法石》中的人物都出现在舞台上。


▲“恐怖组织”与“反恐精英”的战斗永不停息。


▲国内的漫画水平已经很强了……我们现在期待的是一个良好的发展环境。





三天的画展很快就结束了，虽然画展可能有一些地方不尽如人意，但对于画迷们来说，能有这样庞大的漫画盛会是很难得的。“广州画展”每年都在进步，每年都在壮大，带给画迷们的不仅仅是欢乐，更多的是希望！





电脑迷梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

Gundam SEED最新消息大公开 第二弹

上一期“游戏动漫园”中，我们为大家介绍了新高达的一些资料，但是因为当时资料还不齐全，很多内容阿修罗只能够意译，图的就是一个“快”！这一次官方又公布了很多新的消息和一些名词的解释，为了让大家及时得到最新的情报，阿修罗只好再次出马。但是这次因为篇幅限制只能先行刊出故事的一些背景设定，其他的一些人物介绍等会在以后不断为大家献上！那么，出来吧，Gundam SEED！ Ready Go！

以“决斗”、“暴风”、“电击”、“盾”和“攻击”为名的5台宇宙最强机动兵器——*高达在星海翱翔，闪亮的光束撕裂那无尽的黑暗！*

矛与盾的故事



Buster Gundam 暴风高达

原译枪神高达，图中的巨炮是将标准装备的线性轨道枪和高能量来福枪的炮身组合在一起的造型，可以当作更强力的武器来使用。驾驶员是17岁的第二代新人类迪亚卡·艾尔斯曼，是一个倡导“消灭一般人”的激进派，神经质、残忍。



Duel Gundam 决斗高达

原译斗将高达，图中的造型是装备了Assault Armor（突袭装甲）后的造型，同样保持了本机体特有的高度泛用性，但是性能更加优良。驾驶员是17岁的第二代新人类伊扎克·玖路，他对Natural的愚昧十分憎恶。在基因的优秀程度方面，他在4台高达的驾驶员中仅次于阿斯朗。



Blitz Gundam 电击高达

原译极速高达，特殊装备“ミラージュコレイド”可以让它在一段时间内无论是在视觉上还是在雷达上都完全消失在对手面前。驾驶员是15岁的第二代新人类，性情随和，即使对于Natural来说也是很稳健的，对于阿斯朗就像哥哥那样崇拜。他的战斗方式是以效率为优先的智慧型。



Strike Gundam 攻击高达

原译强袭高达，能够更换多种装备，集决斗、暴风、电击三台高达的特色于一身。驾驶员是16岁的主人公奇拉·大和，本身是新人类但是却站在了Natural一方战斗。他有各种各样的烦恼，除了要进行高达的战斗外他还在做自我内心的战斗。



Aegis Gundam 盾高达

原译天盾高达，机体采用高达传统的“对手机体”专用色——红色。驾驶员是16岁的第二代新人类阿斯朗·扎拉。母亲在地球连合军的核攻击中死去，在月球生活的时候和奇拉成为了朋友。

统一历的世界观和制造高达的时代背景

这是一个已经正式进行宇宙开发的时代，*“统一历”*（C.E.=Cosmic Era，上一期里笔者按照英文意思译成“宇宙时代”，现在这个是官方公布的名称）正是这个时代里全世界使用了很久的年号，不带有丝毫宗教色彩。可名不副实的是，在地球上各个国家并没有真正统一，还保持着以前的国境线。“SEED”的故事就是以这样的时代、这样的地球为舞台而不断展开的！按照统一历的世界观，*基因技术*（原文为“遗传子技术”）十分发达，而且这项技术也十分普及。以克服遗传病为目的的基因改变技术也得到了大众的一致认可，而且这项技术也不断向着产生先天条件经过优化的人类的方向发展。接受了基因优化的儿童能够充分发挥出“人”这一物种一直拥有的潜在能力。逐渐地，人们都把他们这些经过“优化”的，拥有开拓新的宇宙开发方向可能性的人称为*“Coordinator”*（原意为协调者，这里应理解为“被改造过的人”，是这款作品中的“新人类”）。在高达系传统的势力构图中，宇宙移民对地球人的设定是不可少的，这里的Coordinator就是*Natural*（原意为“自然的”，这里应理解为“未经过改造的人”，官方公布的名词为“一般人”）的对应势力。

Oppose Militancy & Neutralize Invasion Enforcer

O.M.N.I.Enforcer（英文原意是“反对交战状态暨权力侵害强制中立化势力”，读作“奥姆尼·执行者”），是为了对抗过去设立新人类研究殖民卫星*“Plant”*的先进宗主国家，由各个反Plant国家组成的连合军。但是组成连合军的各个国家之间的权利、思想并不能统一，所以这个组织实际上很不团结。被叫做“高达”的机动战士就是连合国之一“大西洋连邦”私下制造的，而其他国家也为了得到它们在暗中活动。

Zodiac Alliance of Freedom Treaty

Z.A.F.T.（“自由条约黄道连盟”的英文缩写，读作“扎夫特”），是新人类们的次世代型殖民卫星“Plant”军队的固有名称。之所以这样命名是因为有过去对抗地球的宇宙势力曾经在黄道空域进行联合的典故。与地球连合军以MA为主力不同，扎夫特方面以MS为主要战力，而且在成员构成方面扎夫特也不是连合军那样的正规部队，他们是由性格坚强的市民组成的部队。

高达为何而存在

按照现代物理学的观念，“机动战士”、“高达”这样的概念完全是异想天开，一点都不切实际。但是正因为这是一部科幻作品，所以我们有了架空的*“米诺夫斯基粒子”*。正是因为米氏粒子能够使雷达失效，而现代战争的远距离电子战也因为这个设定而失去意义，所以才会有比坦克、战车更加灵活、更擅长近距离战斗的机动战士出现，才有让我们激动万分的“高达”。但是最近几部作品里，我们已经看不到了这种粒子，也就是说高达存在的必要性已经很值得商榷了。在这次的《SEED》中，米氏粒子也将不再出现，取而代之的是另外一个号称其重要性可与之相抗衡的*“中子干扰素”*（ニュートロンジャマー）。

“中子干扰素”是一种可以*完全抑制原子核分裂活动*的物质。先在普通方式无法达到的地下深处设置一些“中子干扰素”发生器，然后战舰就可以在战场上散布这种干扰素了，这样一来核武器就会失去作用，战斗方式就可以得到控制了。这种设备是新人类们为了防止地球连合军对殖民卫星实施核攻击而开发的，是推动战术变革的一个重大因素。因为以核脉冲引擎为动力源的兵器都不能使用了，所以使用基于电池供电方式的MS为战斗主力的扎夫特部队才能对采用了核脉冲引擎驱动MA为主力的连合军造成了很大的打击。为了挽回劣势，连合军方面也着手开发与扎夫特相同的，对应中子干扰环境的电池型MS“高达”。

Producer古泽文邦曾经说过：“这个世界中的‘高达’有两个理由被称为宇宙最强！”其一自然就是上面所说的能够在中子干扰环境下自由活动了，那么另一个呢？是*“PS装甲”*（相转移装甲）！这种装甲能够以消耗能量为代价换来*实弹攻击的完全无效化*，这样一来，除了使用光束兵器进行高精度射击以外，没有什么方法能够打得倒高达。所以一般的MS和MA根本就不是高达的对手，于是，*“只有高达才能打倒高达”*。

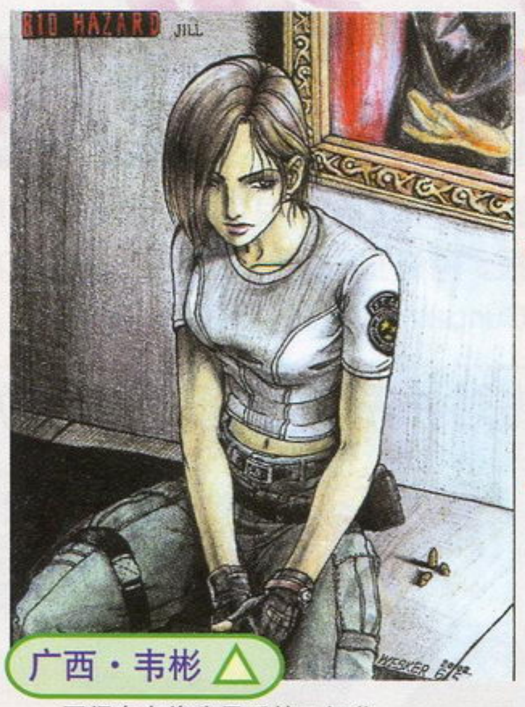
大家一定都知道“自相矛盾”的典故，最强的矛和最强的盾，这是一个千古不变的话题。这次主角奇拉所驾驶的“Strike Gundam”正是*矛*（Strike，攻击的意思），阿斯朗的“Aegis Gundam”恰恰就是*盾*（Aegis是女战神雅典娜的盾）。然而，以新人类身分攻击地球的是阿斯朗的*“盾”*，保护伙伴免受战争灾祸的却是奇拉的*“矛”*……矛和盾的故事本身也充满了矛盾，究竟未来会是什么样的呢，就让我们好好期待吧！

www.plumbook.cn



辽宁・任明△

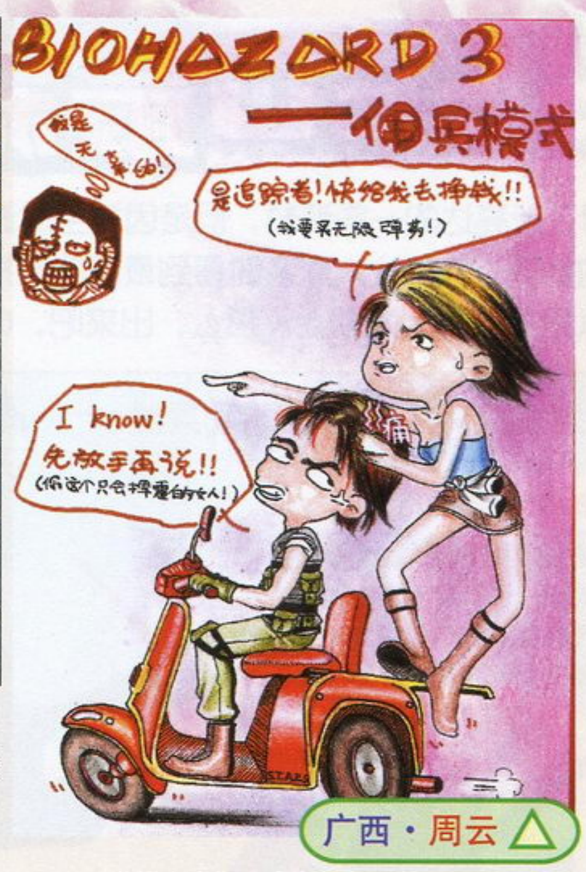
画廊开办至今，紫枫佩服过很多画手。当那天我看到你这张八神时，我心里想：“又一名实力派画手出现了！”很喜欢你那狂放的画风。继续加油吧！



广西・韦彬△

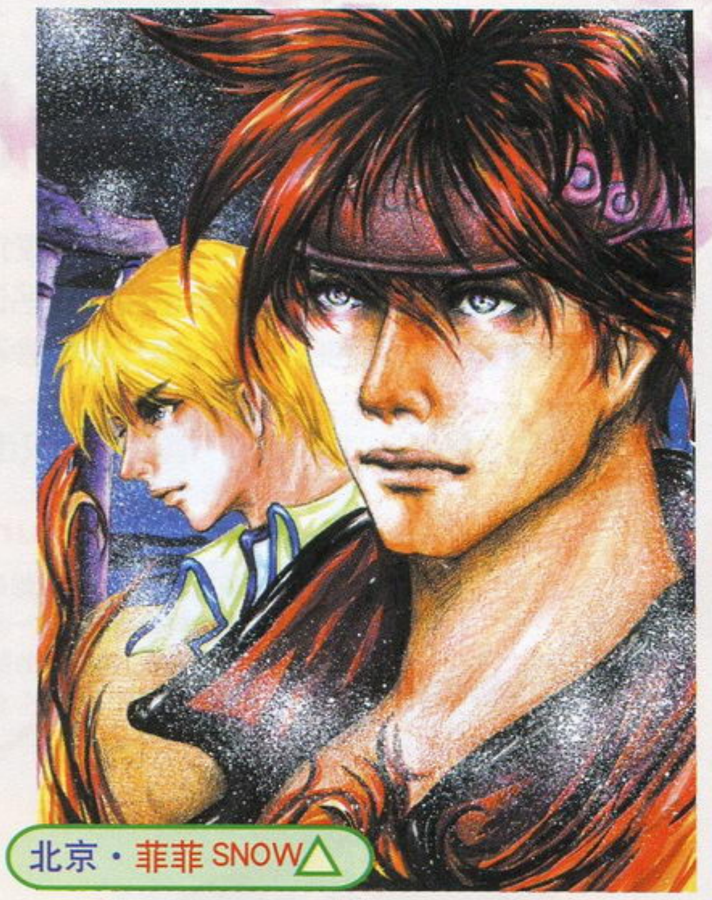
画得有点像我最爱的凡妮莎⌒_⌒。

画中的JILL脸蛋漂亮，身材苗条……真是让我浮想翩翩。她是在休息吗？



广西・周云△

觉得卡洛斯和吉尔挺般配的，不过要像上图那样过生活的话……那可就苦了卡洛斯了。



北京・菲菲SNOW△

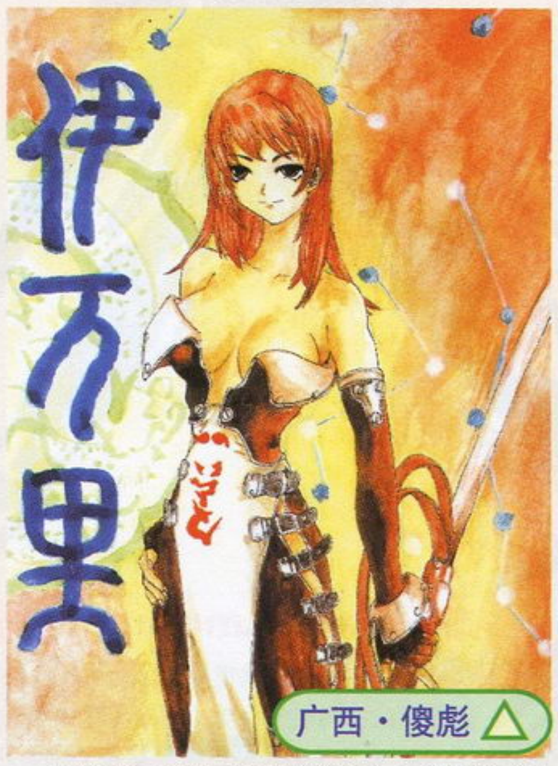
好久不见了，菲菲SNOW画技进步不小嘛。你画的男生就是有一股另类的酷味！你问用什么电脑软件来画CG漫画，一般说来会用Photoshop或者Painter等软件画。各种绘画技法都有各自的优点。话又说回来，手工画的优势是电脑CG所体现不出来的。因此，请对自己那精湛的手绘技法充满信心吧。紫枫现在也在努力学习电脑绘画中，但还是比较喜欢以前所学的手绘技法。



上海・袁怡华△

很早就想登你这张画了，现在才刊出……抱歉抱歉抱歉⌒_⌒。在《格斗之王》中，紫枫最怕的就是这对战友。





广西・傻彪△

笔名巨酷的你，高考考得如何？希望你考上一所重点大学。另外，你画中的“伊万里”到底是何意呢？疑惑……

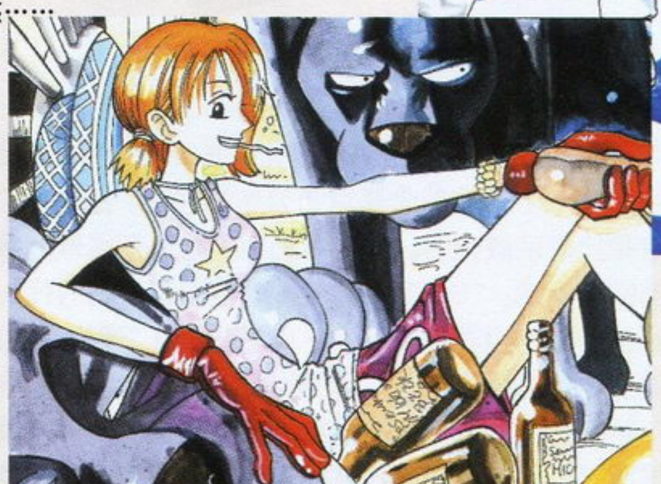


辽宁・王琳△

在《太空频道5》里面这两位可算是又一对绝配了。3代什么时候出呢？

辽宁・黄成玉◁

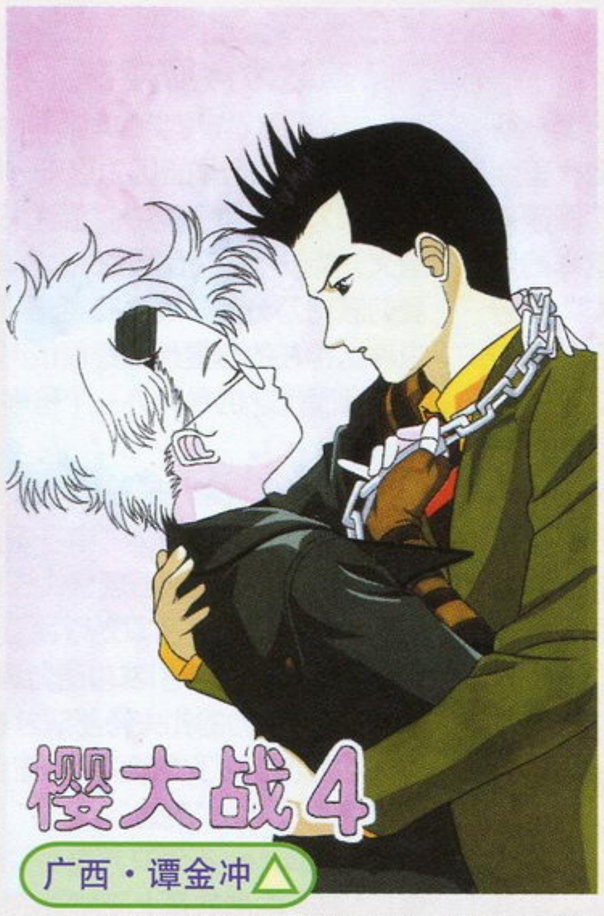
清新的画风最适合做动画片了。这是……《One Piece》里的人物吗？紫枫只看实力派画风之动画片。如《花木兰》，又如《千与千寻》。





湖南・吴淑乙△

她的服装……好奇怪！漫天的血色与白羽营造出的气氛给人一种美的感受。



广西・谭金冲△

同时寄来的三张“樱”都画得很漂亮，上色干净、整洁，对空间的构图也利用得当。

其中一张画的是短裤版大神抱着泳装的古妮西露……不将其刊出实在是顺应民心哪！嫉妒大神……

上海・YOO WIN▷

很想问你：你的笔名“YOO WIN”到底是什么意思？还有……你的自画像实在是太 可爱了！以至于我坚持要将其刊登出来让大家一起欣赏！真的好可爱哟⌒_⌒。

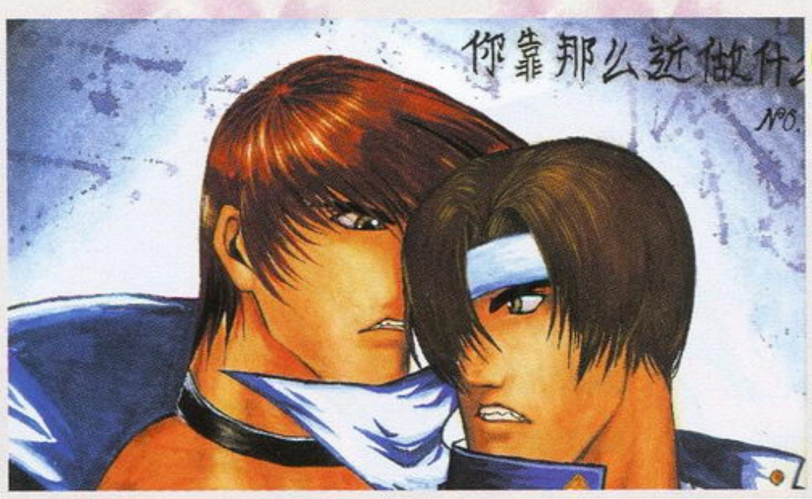


星云画廊



深圳・周进一 △

酷！以前说铅笔稿不好扫是因为画上的铅粉是会反光的，还好我那扫描仪这次不知为何将铅笔画稿完整地扫描下来了。你的这张来稿绝佳地体现了你的素描功底，我很想看一下你的水粉画。有兴趣的话，可以试着投张水粉画过来。



北京・李冷轩 ◁

原画过大，所以没能将原稿全扫描下来。画中的原句为：“你靠那么近做什么？”

八神和草稚的争斗何时才能了结呢？

紫枫不管是打《格斗之王2001》还是打《CVS2》都最喜欢选他们两个。



抱歉抱歉抱歉！

上期广西周云读者（是MM哟）投来的“紫枫画稿”由于我一时疏忽将作者地址以及姓名全写错了。在此向周云玩友道声歉。紫枫向你保证：下次再遇到这类情况，我非送自己的PS2给你以请罪不可。好吧，原谅我这回吧……（本期画廊左页也有周云的画稿）



好长时间没画漫画了，前几日到书城购买蘸水笔，在询问价钱时看到旁边有女生也在挑选合适的漫画笔……当时真是感触颇深，我平时休息时不是玩游戏就是看科幻电影，现在竟然好久没有画画了……“努力！奋斗！”希望这句《喜剧之王》经典名言能让我重拾信心。

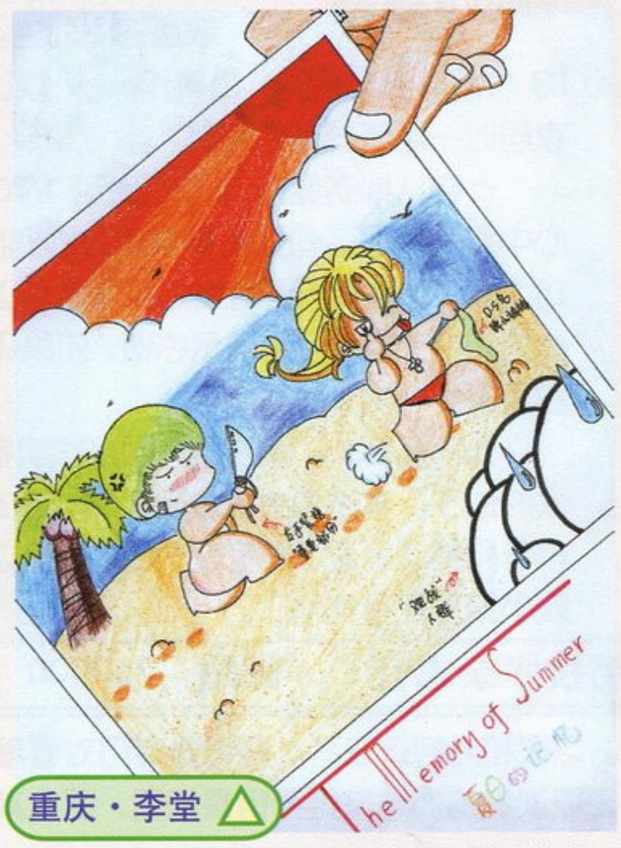
上海・吕晓妍 ▽

陈淑芬？说起来，紫枫最羡慕的，便是平凡这小子能娶到陈淑芬做妻子了……话又说回来，也只有平凡这样有才气的人，才配得上陈淑芬。他们真是漫画界绝配啊！

不过，你所说的他们两个是用电脑作画，似乎是错误的？因为据我所知他们是用传统的中国画人物工笔技法作画的。紫枫当年就学过一段时间。所以……你能用手绘达到这样的水平，已经是很不错了！加油！

PS：高考考得不错吧？快快请客！





重庆・李堂 △

LIKY与D・S还没去三亚呢。你却已经将他们的“丑恶形态”全画出来了⌒_⌒。画中的D・S……屁股真圆呀！那红红的小脸蛋真是可爱！

我已经将你这张画稿偷偷给LIKY看了，到时候历史就要“重演”喽！

武汉・陈珊珊 ▽

祖斯特和阿鲁卡多究竟谁酷谁帅？我也不知道。

你的联系地址中有一个“硏”字，经确认后才知道那是武汉的“专用字体”。字典里虽然查得到。但字库里却没有，“弓虽”！



重庆・方扬 △

EVA……原画很漂亮，但我以前说过了，紫枫对这动画片很反感……Sorry。





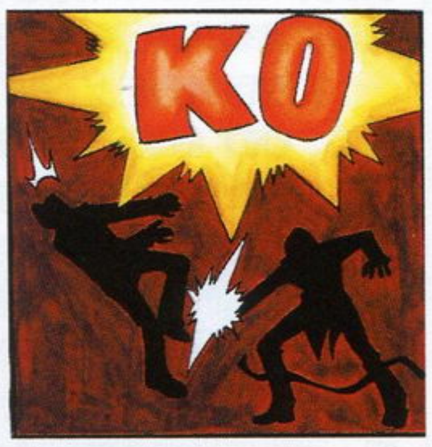


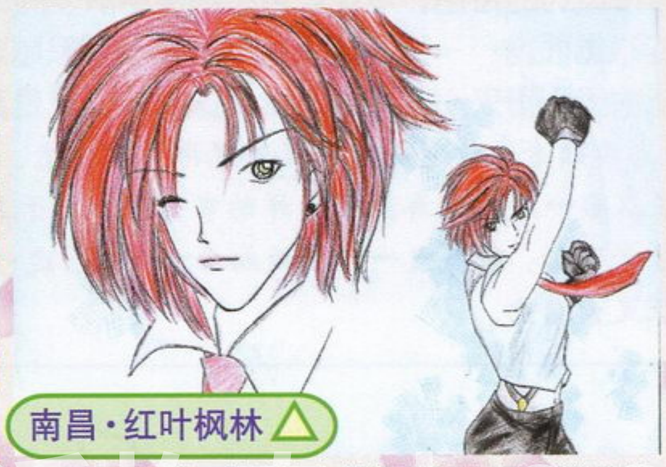




上海・傅磊 △

我曾经问D・S《樱大战》是不是就是《心跳回忆》加《机战》，回答我的是一顿狂扁。





南昌・红叶枫林 △

最爱凡妮莎！太漂亮了，期待《格斗之王2002》中她的新形象。我已经开始幻想了……

南昌市八一广场旁边的工人文化宫，紫枫在那练过《格斗之王》。不过……紫枫死活也打不赢南昌的高手们。



哈尔滨・张伟 △

两个最酷的男人……

两个傻子……



读编往来

☆ACE 飞行员已经离开大家一个多月了，没想到至今仍有很多读者记着他。尽管大家是写给 ACE 飞行员的，但每次纱迦在看这些信件时依然被感动得一塌糊涂。纱迦已经把读者朋友们对 ACE 飞行员的真情祝福传达给了此时身在国外的他。呵呵，能在异国他乡收到来自祖国读者的真情祝福，实在是人生最大的幸福啊！

☆上期特别企划《GBA联线游戏——联出来的精彩》中的一幅四小编齐玩 GBA 图引起无数读者的兴趣，最近几天已经收到很多有关的来信了，不过目前还没有一位读者猜对。其实要猜出正确答案的难度还是相当大的，纱迦在此友情提示一下：虽然在编辑部里只有纱迦、LIKY、阿修罗、D·S、紫枫、邪魔天使（刚买的）六人有 GBA，但图中有一位仁兄并没有自己的 GBA，他是在“霸王玩”某位小编的 GBA，所以大家千万不要被迷惑住了。如果真有读者能够猜对的话，我们会送给他一份意想不到的礼物。

☆游戏谜语征集活动虽然已经结束，但至今余波犹在。上面那个“霸王玩”的创意是银川姚望读者的，本来谜面是“玩游戏不给钱——打一格斗游戏主人公名”，纱迦不敢将此成果占为己有。此外武汉的张荆读者提供谜语一条：“SOUL 挑战阿修罗——打一 KONAMI 经典游戏名”，大家不妨猜猜。



SOUL 挑战阿修罗——打一 KONAMI 经典游戏名

☆8月B的特别企划《魂斗罗》出乎意料地受到绝大部分读者的肯定，实在令小编汗颜。本来以为游戏太老，恐怕大家已经不感兴趣了，没想到“《魂斗罗》系列”虽然经过了15年的风风雨雨在中国依然有着极高的人气。大家纷纷来信说看到这篇特别企划就好像回到了那个难忘的年代，一些没有经历过8位机时代的读者来信表示看过这篇文章后对《魂斗罗》的敬意油然而生。本期的推荐游戏就是即将于PS2登场的“《魂斗罗》系列”最新作——《真魂斗罗》，游戏和它的名字一样酷，大家届时一定不要放过它哟！

☆自从纱迦登出自己“受伤”的GBA后盖之后，收到无数玩家的慰问，心中慰藉不已。有这么多读者为纱迦出主意，纱迦的 GBA 再不好就太对不起大家了，其实只要用强力胶水就可以搞定了。至今仍有不少热情的读者来信为纱迦支招，在此表示感谢，如果还有读者继续写信过来，纱迦只有再把后盖弄坏一次，以谢天下。

☆本期SOUL收到了广西赵辉读者寄来的两张JACKSON专辑，实在是太感动了。不过为大家做出一本好杂志是我们每位小编的义务，更是责任，读者们如此厚爱，实在是令众小编受之有愧。所以以后请大家不必再费心给众小编送什么礼物了。

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社　　邮编：730000　Email：ptfg@21cn.com

北京郑文：买了几年的杂志，能让我购买一本杂志的动力无外乎好奇、习惯和内容这三者。好奇是专门对看着顺眼的新杂志而说的，这里便不再赘述。习惯，其实说成惯性更能表达我的意思吧。但一本杂志如果单纯想要靠读者的惯性来维持销量的话，那么其死也不远矣。内容，才是我挑选一本杂志时最着重考虑的对象。

作为一个几年来每天都上网不少于两小时的网民，对贵刊在网上的风评还是知道一些的，想必贵刊的各位编辑也大致知道网友们对于贵杂志的赞赏。我怀疑诸位编辑们是不是在这样的表扬中陶陶然，甚至有些骄傲了。如果诸位编辑现在还能清楚地记得刚刚走进编辑部大门时各位心中的壮志，如果诸位编辑还在和刚刚创刊时一样夜以继日地拼命工作，那么，请接受我对各位的万分尊敬，否则，请原谅我对各位的不屑一顾。

在栏目的分配上，《游戏机实用技术》不如以前了。攻略所占的比例越来越小，相应的前瞻性质的比例越来越大，这就势必分散了杂志的焦点所在，原本，《游》的攻略就是最吸引读者的部分。而近几期，确实很漂亮的前瞻性内容越来越多，漂亮是越来越漂亮了，但阅读贵刊的速度，也快了很多。是不是那么多的游戏，都要用个一页两页来介绍呢？相信不只是我一个人对贵刊做连载式攻略有意见。如果像《机战 IMPACT》那样，分三期做，每期的内容也都足够一般玩家玩半个月的，这样也罢。但是不是贵刊刊登的攻略，每次都有足够玩家玩上半个月的量呢？“《樱大战》系列”没有做到，本期的《机战R》则更是登峰造极。这次的《机战R》，我也和其他几个人与某本杂志合作做了一份攻略，在8月9日晚上，我们便将一份长达数万字的全剧情攻略交给了杂志方。起初我还是有些担心速度的，但前几天拿到《游》后，我们小组内一片欢呼……赶不上玩家游戏的时间，这也好说，大不了玩家自己先打一遍，打完了再来看看攻略，看有没有什么遗漏的地方，甚至是等一等先玩其他的游戏，这些都还勉强说得过去，但攻略中的错误呢？小错误谁都会犯，这个没什么好大肆批驳的。但诸如《机战 IMPACT》攻略中熟练度和隐藏要素都会出现错误，就有点不可思议了。

事实上，贵刊还是应该保持贵刊的特色，专攻攻略和购买常识、简单硬件维护这些浅层次的内容比较好。当然，这也许只是我个人微不足道的看法而已。赠品上，从我个人的感觉而言……贵刊赠送的海报真的越来越难看了……其他的赠品，我真的不敢奢求。

最后，衷心祈愿这封信能给贵刊带来一些帮助。对于这封信，我是真的用了心。

你不愧是我们杂志的忠实读者，特别是前两段话说得非常中肯。前段时间我们杂志的攻略确实存在一定的问题，这是不能否认的事实，不过在此保证以后一定不会再发生这样的事情了。至于上一期《机战R》的攻略不能怪小编们，因为这个游戏是在交厂印刷前的几个小时前才拿到的，能做出一页已经相当不错了，这一期我们就有9页详细攻略，新小编星夜也是国内数一数二的《机战》高手，希望能让大家满意。

诺梅杂志&3DM-SM
www.plumbox.cn

编辑部的故事

《生化危机》在编辑部里有着不错的人气，可以说是人人都玩过，于是众人平时谈起《生化危机》来，个个都以FANS自居，编辑部里一派“人人有功练”的喜人景象。这天CAPCOM突然公布了NGC版《生化危机2》和《生化危机3》的最新图片，众人一想到NGC版《生化危机》的惊人画面，都抢着要过来看看。谁知游戏画面竟然与当年PS版无异，众人无不大骂三上真司骗钱。这时GOUKI旅行归来，众人都迫不及待地要看看号称“生化真FAN”的GOUKI看到如此令人失望的画面有何反应，谁知GOUKI看后竟兴奋地大叫：“太好了，可以看到满屏的CG了！”《游戏机实用技术》编辑部上下一致认证，GOUKI才是“《生化危机》系列”的真FAN，绝非伪非。



▲▶ 一天某位读者寄来一封D版GBC《塞尔达传说 大地之章》的全彩说明书，众人打开一看，无不绝倒。原来这封说明书全抄当年我们杂志的攻略，打开说明书随手一翻，连LIKY、SOUL都随处可见，实在令人哭笑不得。



上海吴读者：你们好，我是从当初一篇《FF IX》的攻略认识贵刊的。当时正在苦苦搜寻关于《FF IX》的隐藏事件，没想到经同学推荐，认识了贵刊。当初令我印象最深的就是全彩+无广告+究极攻略，从此就被你们“俘虏”啦！

这几年来，贵刊可以说是稳中求变，进步得很塌实。《上海电视》有句广告词是“开门第八件事，去买《上海电视》”。对我来说，虽然没有广告词，但“游戏机”也是一样，每个月都是必买的。

说到广告词，大家只要记住“每月两份，精彩加倍！”就可以了，当然读者们如果有更好的广告词尽管来信通知我们，一旦采用，必将重赏，并记特等功一次，绝不食言。

xzhi_00：LIKY的GBA档消失应该是因为在与别人通信的时候有一方关机了或是线松动了，那样掉档的几率大概在90%左右。所以在玩友们通信对战的时候一定要小心谨慎啊！另外冒昧地问一句：PTFG是什么意思啊？

纱迦已为此事专程问过了LIKY，答复是“没有”，看来当真是命中注定了。PTFG这个问题问得好，其实PTFG就是我们《游戏机实用技术》的缩写啊！PTFG=PRACTICAL TECHNIQUES FOR GAMES。如果还没学过这个单词的话，就快去查查字典吧！以后一家人请勿说两家话。

上海宦宇飞：是您让我认识到了什么是游戏，是您让我每天废寝忘食地打游戏，是您让我勾起了买PS2的冲动，是您让我不断地撕着我的票票，知道为什么吗？因为你太有魅力了！不管怎样贵刊已成为王中王（话梅？），你们的成长速度太快，应该出一本成长学的书。其实我有太多太多的话想对你们说，但又怕你们听不懂（阿拉伯语）。一切感激、赞扬的话都在这杯酒里，让我们携手把游戏进行到底！干杯，朋友！

又是糖衣炮弹，纱迦你要小心啊，刘青山、张子善就是这样倒下的。不过，纱迦虽然并不喝酒，但真要拼起酒来，放倒几条汉子也不在话下。

河南金冲：没想到《游戏机实用技术》也加上了广告，真是让人失望。

可能有些读者还没有发现，虽然我们增加了广告，但广告并没有计入80页正文内。广告不占内文是我们不变的承诺，虽然增加了广告，但杂志的售价不变。为了令读者得到更大的实惠，我们让利给这些做广告的商家，这样读者可以凭我们杂志在商家那里得到优惠。

山西金毅：最失败的是我买8月B时意外地发现这期没有回函卡，便质问书店BOSS，BOSS随后就和我一起在那几十本杂志中翻了起来，终于发现一个问题——都没有那张小小的卡片。失败就是没有在封面等明显的地方注明这一点，害得我白担心了半天。

取消调查表就是因为我们开办了交流性更强的互动信箱栏目，希望大家多来发表自己的意见。不过你那儿的老板服务态度还是不错的，有不少读者反应他们买书从来就没有赠品呢！这种奸商实在可恶。

湖州飞飞：我在游戏生涯中有件趣事。两年前我和好友借了一台SS玩，老母朋友家的小孩子来我家作客，他说SS不能玩，原来他把加速卡当成了FC的游戏卡，把SS当成了FC，真是笑死俺也。

纱迦错过了美丽的土星时代，真是一件令人遗憾的事情。为了不把遗憾留下，XBOX的《铁甲飞龙ORTA》这次说什么也一定要玩一下。

GAME全明星生日表

9月16日～9月30日

生日	姓名	初登场作品
9月16日	弗朗哥	《饿狼传说3》
9月20日	桔右京	《侍魂》
9月23日	椎拳崇	《格斗之王94》
	小早川瑞穗	《同窗会》
	结城晶	《VR战士》
	御名方守矢	《月华的剑士》
9月24日	珍妮特	《VR战警2》
9月30日	藤堂龙白	《龙虎之拳》
	片桐彩子	《心跳回忆》
	一条明	《月华的剑士》

掌机王驻读编办事处

浙江王读者：自从7月A说要出一本专门介绍掌机的书后，我就一直关注着它，直到我于第一时间买到传说中的《掌机王》！好东西当然不能和别人分享，据规律，如果给一班狐朋狗友分享，我对这本书的拥有权也就完了。

怀着一颗炽热的心，我翻开了《掌机王》，前言看完之后，我真是激动得一塌糊涂：这分明是在说我嘛！“我是一个学生，出一本掌机专刊，是我由来已久的夙愿，可我毕竟是一个学生……”一位想人所想、忧人所忧的天下掌机迷的代表掌机王LIKY，以其名义出了一本空前尚待后续的不朽名作——《掌机王》！

广西白云：7月10日，我在书店里偶然发现了《掌机王》，翻了一下，未经多想就把人民币付给了BOSS。当天晚上下班后，我认认真真地看了一遍《掌机王》，爱不释手，心情比玩《黄金太阳》还高兴。画面精美，内容丰富，使我了解了GBA的各种用途和相关周边，特别是《GBA游戏超强年鉴》，推荐了很多值得一玩的游戏；当我看完“攻略透析”后，我玩《洛克人ZERO》轻松多了，在没看之前连第二关都过不去；《编辑部里的掌机族》非常有趣，我非常妒忌你们这几位游戏元老。如果我在本地能够认识几位GBA玩家就好了，空余时间大家可以对战，真是爽快！

安徽李辉：《掌机王》的出现表明了一个掌机游戏专刊的诞生，正如书中所说的一样，《掌机王》在实用性、时效性、可读性、收藏性等方面都有所兼顾。大量的新游戏介绍、GBA超强年鉴等都十分值得珍藏。《封印之剑》的全剧情小说如再加上详细攻略，相信会更完美。只是当我读完第二遍时书的前几十页就已经开始脱落了，不得已，我只好自己将书钉了起来。希望编辑部能注意一下这个问题。最后我想说的是希望能够尽快看到《掌机王》月刊的诞生，而不仅仅只是特辑。对此我出不了什么力，只能写信表达一下我此刻的心情。

大家好，俺是掌机王LIKY，多谢大家对我的《掌机王》提出这么多意见。好话我就不说了，我大致归纳了一下，读者们的主要意见有以下几点：

1. 装订太差，刚翻几遍就全部脱落了；
2. 基本上全是GBA的内容，缺乏GB、WS上的内容；
3. 攻略数量太少；
4. 没有秘技栏目。

在此LIKY可以告诉大家，这些问题在新一期《掌机王》中都会得到完美解决！目前《掌机王》最新作正在锐意制作中，敬请天下掌机迷们期待！



下期的“火热秘技”栏目里将会刊登广西黄皓、河北杂碎龙玩友的秘技，敬请期待！

www.pubook.com

《FAMI通》评分就是权威吗？

shepherd：众位小编好，我是第一次给编辑部写信！（我可是很懒的，人家给我写信都要带回邮信封和邮票的，所以你们敢不看的话……抄家处理。）我建议“黄金眼”栏目登出《FAMI通》评分，众小编再加上“我国玩家适宜度”，集权威和实用于一身。

在我们杂志上经常能够出现“日本权威杂志《FAMI通》评分”字样，大家见得多了，虽然还不是很清楚《FAMI通》究竟为何物，但已经很自然地把《FAMI通》评分当做了权威。其实这并非我们引用评分的本意，我们的本意是把《FAMI通》评分列出来，多给读者们一个参考的标准，这样买游戏时心中更加有数。

众所周知，日本是游戏之国，而《FAMI通》是日本的权威游戏杂志，其地位不言而喻。《FAMI通》每周都会对下一周即将发售的游戏进行评分，总分最高为40分。总分超过30分的游戏就可以进入殿堂，其中30～31分为银殿堂，32～34分为金殿堂，35～40分为白金殿堂。在日本游戏界，进入殿堂是品质的保证、质量的象征，如果能够得到满分的评价，更是足以轰动游戏界的新闻。到目前为止，只有3个游戏获得了满分的评价，它们是N64的《塞尔达传说64 时之笛》、PS的《漂泊的故事》和DC的《灵魂能力》。不过需要指出的是《FAMI通》评分仅针对日本玩家，对国内玩家并不适合。例如当年在中国大红大紫的《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》等游戏评分均不超过26分，而在中国人气极高的PS游戏《恶魔城X 月下夜想曲》也仅获得了30分的评价。即使是被评为满分的《漂泊的故事》，在日本的销量也不尽如人意。这些都说明《FAMI通》评分并不是万能的。

除此以外，《FAMI通》的评分也并非绝对公正。因为它的前身是一本专门介绍任天堂游戏的杂志，因此任天堂游戏的评分明显要多受一些照顾。有人戏称任天堂游戏要减去两分才是真正的评分，此话虽然偏激，但也不乏一定道理。此外大作、名作的续作评分一定不会低，这已经成了惯例，这样就造就了一大批所谓“根正苗红、代代白金”的作品。不过对于一个完全原创的作品来说，《FAMI通》评分还是一项非常重要的参考标准。

总而言之，对于我们国内玩家来说，《FAMI通》评分和每期众小编写的“黄金眼”一样，只是一个参考。到底这个游戏好不好玩，最主要的一点，还是要看玩家自己喜不喜欢呢。

重庆罗婷：纱迦你好！我是重庆的一名女性玩家，买《游戏机实用技术》已经两年有余了，贵刊以及系列丛书我都一本不落全部入手。我最喜欢看的栏目就是“读编往来”，对于纱迦大人那风趣的言语以及行文中透露出来的丰富知识佩服得五体投地。我猜大人肯定是学理科的，因为学文科的文笔反而不好。不是拍马屁，是我的真实想法。另外我还是个主机收集狂，现在拥有的主机有FC、MD、SFC、SS、PS、GBA、PS2和NGC，预计明年春购入XBOX，我周围的同学对我这种疯狂的举动惊奇不已。但是，我有理解我的父母，而且我的父母也是游戏迷（我父母都是日语老师），每次一家三人为争夺手柄都吵得面红耳赤。我老爸热衷于《VR战士4》，我老妈则偏爱《心跳回忆Girl’s Side》（汗，都四十好几的人了……），而我最喜欢的游戏是《最终幻想X》，纱迦大人喜欢吗？

收到你的来信和照片我除了无语外还是无语，先不说你对纱迦的称赞（我没那么厉害呀，你夸奖了），光看你拥有的主机量就让我汗颜，女性玩家我见过不少，而像你这样专业级的女性玩家就比较少见了。不光是主机，还有你那个家庭就不知让多少玩家羡慕死了：父母是日语老师（这下打日版游戏不愁没翻译了），而且都是游戏迷（不怕老爸老妈的“镇压”），唉……不说了。

其实我们一直对女性玩家都很尊重的，不是说女人是“半边天”吗，真希望有更多像你这样的女游戏铁杆加入这个充满“光明前途”的队伍里来。最后祝你全机种制霸的“野望”达成！

下期预告

特别企划

RPG史上八大经典战役

《生化危机0》体验版 报告书



《塞尔达传说》漫谈



8月B互动信箱送礼名单

礼品GBA

辽宁抚顺新抚区育才高中高三二班 曾雪

礼品随e拍数码相机

北京东城区和平里5区甲3楼3单元201 梁粤

广州市荔湾区荔湾路小梅里十号2楼 何玉明

礼品《石器时代掌机版 精灵王诞生》 由GOWIN提供

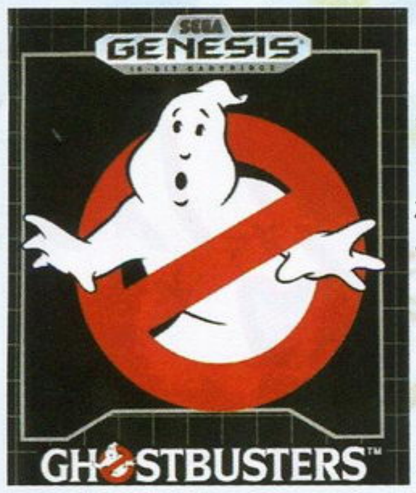
自贡市	潘登	汕头市	林京滨	中山市	梁景文	昆明市	何莹莹	昆明市	马克
盐城市	刘畅	西安市	马琳	石家庄市	刘玉生	上海市	章洁明	北京市	徐陈
天津市	赵薇	滨州市	吴昊	上海市	杨天麟	桂林市	黄凌志	天津市	马鑫
南宁市	梁俊杰	封开县	谢福全	合肥市	孔军	上海市	陆亚荪	西安市	王轶
上海市	林蕴	平南县	梁佐宇	宁波市	Alex	杭州市	匡亚楠	北京市	杨永光
成都市	李剑云	阳朔县	程嵩	曲靖市	解敏	韶关市	张文文	青岛市	周鹏

礼品《决战世界足球2002》 由上海育碧电脑软件有限公司提供

梧州市	欧阳韬	成都市	刘瑾	上海市	薛珲	封开县	谢晓江	昆明市	程安逸	上海市	艾古	天津市	张思洋	南宁市	曾纬
西安市	刘磊	北京市	罗一聪	贵阳市	柳林	福州市	黄靖	乐山市	殷微涛	天津市	王伟男	保定市	张海	青岛市	邹英君
北京市	李健生	石家庄市	胡克	长春市	冯伟平	吴江市	吴小明	天津市	康琦	北京市	张涛	上海市	姜辉	广州市	刘达聪
上海市	戴沈俊	徐州市	丁晨	任丘市	谢铁良	中山市	黄泽鸿	成都市	杨梦秋	鞍山市	赵圳	宝应县	陈君	梧州市	赵侃
南京市	范佳	英德市	吴俊龙	南宁市	梁邕	上海市	王汀	青岛市	葛亮	昆明市	韦南西	广州市	黎乐斯	桂林市	陆成林
上海市	俞冠乾	郑州市	秦晋	曲靖市	解毅	临沂市	彭善刚	抚顺市	邵闯	西安市	郭靓	南海市	李健彬		
杭州市	周航	上海市	程斌	上海市	夏振徽	杭州市	阮启明	上海市	葛玮	上海市	吉兔	天津市	向戈强		
重庆市	宋磊	平阳县	温先生	汕头市	李俊虹	北京市	哈晓伟	上海市	张顺畅	上海市	倪寅超	上海市	朱晓穗		
重庆市	吕国民	银川市	王洋	上海市	王磊	贵阳市	杨广柱	郑州市	尹铮	成都市	刘涵清	牡丹江市	李正伟		
兰州市	陶健	清远市	钟飞	潮阳市	陈枫涛	重庆市	徐巧红	厦门市	林柳新	汕头市	郭嘉俊	沈阳市	李建辉		

礼品 游戏T恤

电脑杂志&BBSM-SM
www.pcmbook.com



SOUL



★最近才查到资料，原来《捉鬼敢死队》于1984年6月在美国上演，当年在美国的票房收入竟然达到了2.38亿美元！原来《捉鬼敢死队》影响力这么大，难怪以《捉鬼敢死队》的创意为蓝本的游戏也层出不穷啊。最近的《路易的鬼屋冒险》及《镇鬼敢死队》等都取材于这部电影。



SOUL最早接触到《捉鬼敢死队》是SEGA于MD上发行的游戏，游戏相当忠于电影原著，游戏性极强，但游戏没有记录功能，所以SOUL每次在游戏店玩，每次都因为所带的钱不够而被迫中途退出游戏。最后终于在当年的春节，拿刚到手的压岁钱到游戏店中将游戏通关……呵呵，已经算是小时候的回忆了。

★目前《捉鬼》的电影票房排在全美历史票房收入榜的第26位，前100位的电影中好像还有很多部没看过呀，等着这些电影的DVD出版吧。

★感谢广西南宁的热情读者赵辉。

D·S





◆8月初的这段时间游戏界非常平静，相信今年的最后一个季度会热闹一些吧，超期待的《鬼泣2》和《星海传说3》都将在年末发售呢！

◆8月10日是和GF相识一周年的纪念，本来似乎有很多的话要去表达，但仅仅是听到她的声音的刹那间，就已明白自己心中真实的感受她也能够感应。

◆平时工作忙碌，难得有时间到一些安静的地方坐坐，于是每天晚上带上耳机，闭上双眼听自己最喜欢的音乐就成为一种回归寂静的休闲方式。

◆本期做完之后是难得的一周休假时间，具体安排已敲定，希望回来之后有面貌一新的感觉。

◆下期本人小编寄语内容巨充实！此乃广告……

阿修罗



阿修罗喜欢说到做到，上次刚说到《大乱斗》，没多久俺就将它购入了！不要小看这个游戏，现在还不太好找呢！同时购入的还有任天堂刚推出没多久的Memorycard 251和《机战R》。虽然一次投入了很多资金，可是俺还是觉得很值的！惟一遗憾的是《机战R》的合体BUG，看来现在这些游戏厂商是越来越不负责了（当然任天堂例外）！从本月底开始，9月份会有很多GBA和NGC的新游戏，它们对俺的吸引力实在太大了，因为实际上不才区区鄙人在下俺的真正身分就是编辑部第一人犯！哦，不对不对，是任FAN！虽然经济条件不允许俺把这些游戏都收藏下来，但是只要是好游戏俺就不会错过的！下一个目标见图！



纱迦



最近几天一直都在玩中文版《真·三国无双2》，因为游戏的配音实在是太有意思了，以至于我决心把41位武将再练一遍。看来一直玩到《真·三国无双2 猛将传》是一点问题都没有了——啊，我的火热八月，就这样全献给《真·三国无双2》了。

一位日本友人介绍给我一个日本网站，里面有很多金庸作品的精美插画，实在美不胜收。纱迦不敢独享，特贴出一张送给一直关心我的读者们，大家不妨猜猜看这位是《笑傲江湖》中的谁吧！（答案：岳灵珊）



LIKY



前两天被SOUL拉着上街，看见一日式回转寿司店，欣然入内，从进门开始就不住听到服务小姐热情的招呼声："いらっしゃいました！"果然日本风味十足。点菜之际，服务小姐向我们推荐清酒，虽然早在学校的时候就听日语老师讲过日式清酒不同于我们所说的清酒，它的酒精浓度要高得多，但转念一想，既然是来吃日式料理，这么日式风味十足的清酒怎能放过呢？好歹也要试试吧，于是点了一瓶。结果，深刻地领教了清酒的厉害——SOUL那小子一闻到味道不对便即停杯不饮，埋头寿司（作动词）。而我刚开始还不觉如何，自斟自饮干掉大半瓶，结果在回来的路上酒力发作，头晕目眩，差点"再起不能"了，惨！

GOUKI



◆曼城与利兹的大战即将展开！"中国太阳"是否能够得到出场机会甚至首发呢？埃弗顿主场迎战热刺，"双李"至少得有一个获得上场机会吧？不管怎么样，这一季英超的受注目程度我想应该是有史以来最高的吧！

◆《VR战士4进化版》在日本已经推出！新人日守刚看起来很强的样子！自己的WOLF已经久疏战阵，现在JACKY练习中，LAU也扔在一边没工夫管了。希望SEGA-AM2能够再接厉，将《进化版》向PS2移植吧！

◆《阳光马里奥》顺利通关一次，目前的进度是89颗星，离120颗星的圆满程度还有不小的距离，继续努力中。

◆很离谱的是，自己新创建的一支球队居然打了3个赛季也没能脱离D3的苦海，最后居然不得不忍痛卖出祖马与中田英寿（非帕尔马队10号）来维持俱乐部的运作，总算是体会到了MASTER LEAGUE的又一精妙之处。

◆《指环王》欣赏完毕，感受最深的就是"一个超完整的世界观对于一个成功的故事的重要性"，前一个多小时完全就是在讲述《指环王》的世界观，作为三部曲的第一部，这样做的确是非常必要的。虽然自己对剑与魔法的世界并不十分感冒，但还是不得不佩服原著作者丰富的想象力与惊人的创造力。



邪魔天使



●终于下载了《角斗士》的全配乐，被其雄壮而不失优美的旋律感动得想哭。



●暗自修炼《VR4》将多边形打得一败涂地，用的当然是漂亮的陈佩MM了。

●忽然听到XBOX再次降价的消息，不禁有点茫然，是不是该入手一台了呢……

●终于看到了传说中的《生化危机0 体验版》，不禁对三上大人的敬意又增加了三分，但看到《生化危机2》、《生化危机3 最终脱逃》的NGC版移植画面……唉，无语。

●《心跳回忆Girl's Side》里的声优太强了，不时地模仿几句却被其他同事投以杀人的目光……

●时刻关注AC米兰的情况，希望Super Pippo大放异彩！

紫枫



●多亏朋友姚舜禹终于帮我买到了《JOJO》的70～73本。各位，是73本啊！天哪……那"天气预报"真是爽！香港正版快推出75本了，向各位还没有看到这里的"JOJO迷"透露一点……很恐怖的一点……那就是——

DIO！又！要！复！活！啦！

●最近竟然有读者打电话来询问BEYOND重组的事，真是感动！1999年由于黄贯中、黄家强、叶世荣各有发展，BEYOND三人组在大家的遗憾声中解散。听说最有希望的是等明年BEYOND成立20周年纪念时有可能重组。而且就算各自均有签约公司，BEYOND三人仍希望能在明年20周年纪念时共聚一堂高歌一曲，今年4月黄贯中新专辑中的《同根》就邀请黄家强做吉他手，而架子鼓仍邀请叶世荣演奏。在广大歌迷的呼唤下，看来BEYOND重组是势在必行了……



在中国，受到BEYOND影响的青少年想来不少，而且也惟有"家驹精神"能永远存留在每一个人的心中。紫枫永远喜欢并且支持BEYOND，希望家驹在PARADISE能永远开心快乐，也衷心地祝愿BEYOND能早日重组！

●《未来战士3》继续热泪期待中！

●本月回家看望LP……



多边形



人活着有一两个兴趣爱好真是一件好事，这次才能体会到"活着真好！"这句话的意义。最近多边形又为自己的兴趣爱好进行了一次小小的投资——购入再生侠原装手办一个。其实本人对再生侠这个美国漫画英雄几乎没有什么了解，但是我很喜欢他那种黑暗的、酷酷的感觉。当我第一次看到这个造型的时候，就被他深深地吸引，这可能就是一种感觉吧。

在这里我向大家推荐《再生侠》这部早在1997年就上映的影片。虽然影片的剧情一般，但是特技效果绝对一流，看着再生侠红色的巨型斗篷在黑夜中飘扬的样子，多边形就像孩子一样兴奋。现在看来蜘蛛侠、蝙蝠侠、闪电侠……他们只能算是二线的演技派英雄。^_^

www.plumbook.cn

本栏目文章内容只代表作者个人观点，本刊不一定赞同。

心跳D忆2024

——《心跳回忆Girl’s Side》杂记

文：Iain007

几天前的邂逅，那个年代的遥远青春，却仍让今天的生命也伴着他的脉搏怦然心动……

（2024年5月27日，中国南方某市）

“您好，KONAMI游戏更新服务提醒您，您订购的捆绑游戏软件《天外魔境4》、《阳光恶魔城》、《幻想水浒野球》、《心跳回忆30周年纪念合集》已安全上传至您的PS6，谢谢惠顾，您的余额为560元，请确认。”

我从头上摘下发夹，说了声“确认”，付款提示转而消失。

560元？唉，看来下个月又要受穷了。除了《阳光恶魔城》是个蛮可爱的游戏，剩下都是些男性向的游戏。唉，不是看在捆绑下载比单买合算的份上，我就不买了。幸好家里有个老哥喜欢傻傻的恋爱游戏，有《心跳合集》在，至少也让他交20％吧！成本减少，呵！下个月参加《游戏机实用技术》的COSPLAY大赛时，就有余额购入真宫寺樱的和服了，值！（−_−b吝啬的女玩家）

我独自在房间里盘算着，随手打开了《心跳合集》的菜单，果然从一代到六代外加外传全收录了。记得以前总和老哥抢PS5玩，每次他玩“心跳”时都是一副乐不思蜀的样子，于是在一旁等候的我耳濡目染，虽然未曾亲手试过，也算是半个心跳通了。可惜那传说的树下是男性眷顾的，毕竟，现实还是一个男权至上的社会……我侧着身，吸了口果冻，转而发现右下角有另一个选项：《ときめきメモリアルGirl’s Side复刻版》？怎么从不见老哥玩过这个？试一试吧，被老哥看到又会被笑话，不过，幸好他不在呢……

偶然间我发现了这个22年前的游戏，真是不可思议，也许游戏与人也存在一种缘分吧？

缘分对游戏而言意味着什么？1994年5月27日的东京街头，曾有个男孩驻足在藤崎诗织的招贴画前，怀揣着PC-E的《心跳回忆》，所有的幸福传说在那时拉开了序幕。而30年后的今日，中国小城里的普通女孩，在PS6上开启了另一个久远的童话。由此，青春的魔法提琴将在两个时代间合奏出崭新的天籁，两代人，一样的“心跳回忆”，不可思议吧？

那《心跳回忆Girl’s Side》又是什么呢？这么说吧，仿佛置身漆黑的走廊之中，蓦然开启一扇门，一脚跨入四周都涂着白色油漆的明亮房间之中。就是如此地单纯可爱。

为何单纯可爱呢？“很久很久以前，王子在森林中的教堂遇上了美丽的公主，王子为了证明自己的爱，向着世界尽头的国度出发了，公主每天在初会的教堂祈祷，相信终有一天，他会回来……这是约定。”你能相信这样稚嫩的开场吗？“大灰狼与小白兔”的时代早已悄然离去，如同无数的校园往事湮没在时间的灰烬中。可那女孩，始终相信童话，甘心被简单的幻惑夺去满眶的眼泪。如此，我傻傻地步入了はばたき（振翅）学园，去寻找传说中能让两人永远幸福的教堂。

游戏开始一段恬静的故事独白以及与男主角的邂逅剧情过后，是伴着一曲《SIGNAL》的片头动画，没想到22年前落后的DVD动画竟有如此高的素质。唯美又不失明快的镜头衔接，与歌曲天衣无缝地融在一处，虽然并未体现出游戏的“校园”主题，令人稍觉遗憾，可足以让人称道那个时代游戏制作者的强悍了。而Ending song《美しき世界》更是将男性的刚毅感诠释得近乎完美，B’z乐队的出演可圈可点。

还有那二十年前的人设、二十年前的声优，何以都让今日的我倍感亲切？也许，真正的艺术就是那些跨越任何时代依旧能被人记起的东西吧。她的人设风格仿佛就是那类“以貌取人”就可以一眼断定人物性格的画风，让习惯于在现实中察言观色的人也搁下戒心，安心地依在他们身旁。至今都能在怀旧动漫回顾中见到的一流声优用他们独特的语言张力构筑了人物灵魂，或静怡，或奔放，或委婉，或洒脱，如一颗颗无形的尘埃，附着在心灵的深处，浑然不觉何时已被感染了“恋爱”的流感。于是这样一群鲜活的人物跃然心中：



叶月圭 HAZUKI KEI

主角，梦中约定的王子。成绩优秀、体育万能、人气模特，惟一的兴趣是……睡觉？！简直是漫画《贫穷贵公子》中那位山田太郎的翻版，假使给他换上《高达W》中某君的发型，真的担心他会脱口而出：“任务完了，自爆。”可是细细品味，在他冷俊、孤单的身影中却藏着一颗善良细腻的心啊！可曾记起最后的圣诞节，你我相依在海滨，在那圣诞树前你开朗的一笑，那笑容正是你内心的真实吧？儿时约定的男孩，真想透过荧屏被你紧紧拥抱……

CV：绿川光



守村樱弥 MORIMURA SAKUYA

我的第二对象。作为男性，有些优柔寡断，却很温柔。非现实性超出现实性的男孩，能为理想而努力的人。好端端要去学什么园艺，成为全日本花草树木的救世主。只有这种温室里长大的男孩才这么理想化吗？不知生活的甘苦……让兴趣能成为职业，这不是所有人的梦吗？可现实能让人如愿吗？不能，所以，在他身上，梦尤为可爱，是他的梦溶解了我。“アネモネ所代表的花语是……‘あなたを愛しています！’（我爱你！）”

CV：石田彰



铃鹿和马 SUZUKA KAZUMA

热血！热血！还是热血……只要努力就一定能成功？虽然振翅高中不是湘北，也没有傻瓜五人组，可是，“进军美国バスケ”（这……这是什么？美国NBA？）却一直挂在他的嘴边。透过半掩的门缝，我看见一个身影在篮下一跃而起，“啪”，篮球在洒遍汗水的木地板上缓缓滚动，我走过去，轻轻拾起了球，交给你……

CV：桧山修之



冰室零一 HIMURO REIICHI

老师？真不知道那个时代就流行师生恋了？敏感话题，不多说了……总之，是个口是心非的家伙，冷漠的外表下却是不轻易示人的温存呢！由于主动约会不能，所以接近老师的机会也只有在课外实习中了。为了熔化这块寒冰，始终不渝地保证矜持吧。平时好好学习、天天向上，德智体全面发展，并送他最不值钱的东西（如论文），决非顽石一颗。曾记得新年参拜那天，你一本正经地说：“人太多，牵住我的手吧。”虽然是个不太完美的借口，但我却愿意这样一直靠在你身边……（汗，什么时候说这么多了！罪过啊！）

CV：子安武人

www.plumbook.cn



姬条まどか KIJYO MADOKA

打工男子，玩世不恭，一口关西腔（日本方言）。如果在现实中，倒是养家糊口的模范类型呢！他母亲早亡，又与父亲发生冲突离家出走，和他在一起，是同情大于爱呢，还是爱大于同情？我不由这样问自己。爱情指南上经常提到什么“男生不坏，女生不爱”的法则，可是，我对你却始终没有这样的感触啊。为什么？可能是游戏描写人物的笔触过于细腻吧，一览无遗的你反而失去了神秘感。将你定位成游戏的隐藏人物也许更为合适，这样，我会在某家餐馆偶遇上正在打钟点工的你，认真洗碗的样子才真的适合你。

CV：置鲇龙太郎



三原色 MIHARA SHIKI

如果问你典型的艺术工作者是什么样子，那你不用想，只需要照着他描述：一头长发、桀骜不驯、行为怪异……受不了，受不了他的美学，我，我也是有自己的审美观的……竟然在博物馆里摆自己中学时代的作品，结果被博物馆警卫“追杀”。你，你也太乱来了吧。唉，分手吧，谁让我俩都以自我为中心呢？可能会有其他女生会喜欢你这样的类型吧。就让生活永远都像一幅油画吧，在画中你也会找到艺术的灵感。

CV：三木真一郎



日比谷涉 HIBIYA WATARU

第二年加入的一年级小鬼，未经世故，对任何事都会积极地回应。“喂，说过不要叫我前辈，姐姐我看起来有那么大吗！”不过，这家伙还真努力呢，虽然棒球运动一向是女生最好的安眠药替代品，但男孩子认真的样子有时候真的很帅（我怎么了？）。唉，考虑一下要不要和他拍拖……那样的话，我会成为安达充笔下那个叫美雪的短发女孩，在背后注视着他击出完美的本垒打，让《心跳回忆》化为挥洒汗水的《H2 物语》？告诉你，甲子园的梦一半属于女性。

CV：山口胜平



花椿吾郎 HANATSUBAKI GORO

BT！什么？BT 是什么？就是变态的意思了！据考，BT 一词最早出现在二十世纪末的网络中，现已被收入汉语大字典。对，花椿吾郎无愧于BT 一词。如果有那位“勇敢的少女”自愿牺牲，请参照以下方法：三年内不要理睬任何男女朋友，不要参加任何学校活动（一个人休学旅行），任凭谣言爆弹响彻天际，每月使用上网功能察看吾郎的时尚情报……如果再不行，人家也无计可施了。

CV：速水奖



尽 TSUKUSHI

尽，我不会让你远离我的……等等！各位不要误会，他可是我的亲生弟弟呀。早乙女好雄的接班人，历代“心跳”中传统的情报军师。没有可爱的弟弟，何来那么多珍贵的情报。据说FBI正寻求他的帮助以捉拿本·拉登的孙子，好弟弟，前途无量啊。虽然对于他轻易向男生透露家里电话号码的罪行我还在生气。但，真的谢谢你，尽，只有你才真的关心姐姐的另一个未来……等，等一下，这么说他是认为我这样的美人嫁不出去吗？！看姐姐我怎么藏掉你的 GBA！

CV：折笠爱

《心跳回忆Girl's Side》，就是这样一种静谧中的喧闹。虽然我尚不清楚二十年前的那代人是如何真实恋爱的，但那款《心跳回忆Girl’s Side》多少渗透着父辈们对于理想的渴望吧。或许我已看不惯那些过时的松糕鞋、牛仔裤，可它们却始终散发着亘古不变的青春气息。当我关上PS6，静静卧在床上，合上双眼，却依稀有一丝光线穿透我，在那束光的彼端会有一个迟钝的男孩在远处注视我吗？如果真的喜欢，为何不对我说那三个字……唉，算了，也许真正迟钝的人是我吧，为什么身为女孩子就不能主动一点呢？如同游戏所传达的那样，我也要勇敢一些！而且，现在的我多少也能体会哥哥对于恋爱游戏的那份热衷了，可能，他也是被一样的东西所包围吧。恋爱游戏很假吗？不，残酷些说，爱何尝不是一种物质存在，所以，当你面对真人或虚拟人物，产生同样真实的化学反应时，只要出于真心，本质上也是一样的真实啊！现实与虚拟的交融，游戏中的生活，就是那些看似平淡的点滴小事。放学后和女同学绀野、须藤、藤井、有泽她们一同回家，或者转道去咖啡厅聊些女孩子之间的秘密；假日里换上心仪的衣饰去商业街购物；跑进男生宿舍玩玩枕头大战……以及每年 2 月里的那一天，亲手制成的巧克力，我想知道，他含在嘴里会不会嫌太甜呢？是的，理想中无忧无虑充满青涩的高中生活，尽收在这款古老的游戏中。传说会一直继续吗？会的，只要心依然跳动！



www.plumbook.cn

编者按：在《真·三国无双2》发售之前，没有人能够料到这款动作游戏能够成为百万销量级的作品，就连光荣都没有想到。《真·三国无双2》成功的秘密究竟是什么呢？大家看过S·P君的这篇文章后也许能够找到答案。

战争的艺术

文：SHADOW PHOENIX之新生版SHINNING PHOENIX（仍然是S·P哦！）

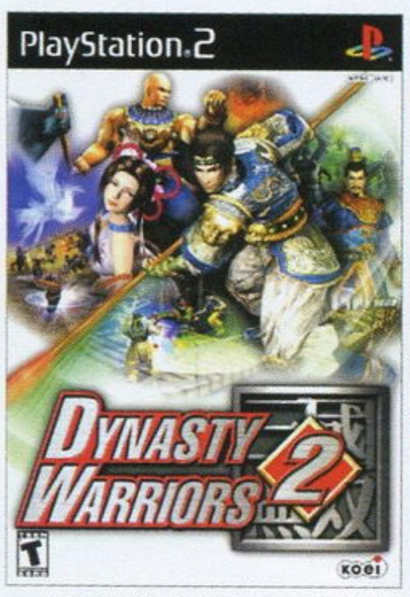
有部电影叫做《战争的艺术》（THE ART OF WARS），讲的是阻止恐怖分子颠覆联合国的故事——总是改不了这个毛病，讲游戏又偏要转到电影上……不废话了，转入正题。

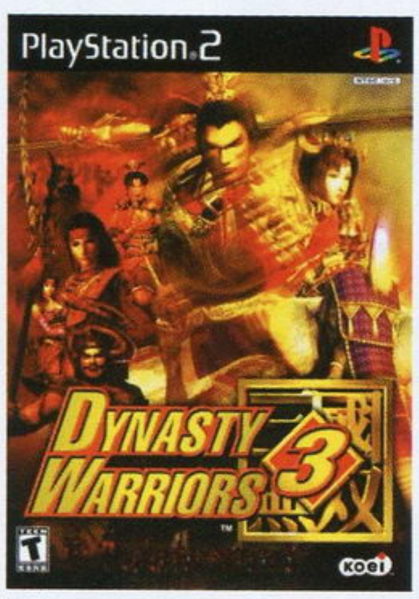
2000年那个炎热的7月马上就要过去的时候，突然看到日刊上《真·三国无双》的广告，当时并没有什么特别的感觉，因为大家都知道PS版的《三国无双》只是一个武器格斗游戏。当时玩这款游戏时给我印象最深的是赵云一连串类似京剧武生的动作，很“中国”、很亲切，令人深感KOEI这个SLG老厂做起FTG来也是丝毫不逊于其他厂商，但毕竟它不是主流格斗游戏，过不了多久就从我的视线中消失了。但仔细一看它原来不是格斗游戏了，它竟然是在PS2上久违了的动作类游戏。于是在8月11日它真正推出后我就毫不犹豫地购置了一张，进而陷入一种无法自拔的境地，一直延续到那年十一的假期。我和香港来的表弟一起夜以继日地进行着这场“杀戮”的游戏，导致他一趟北京之行除了长城、故宫几乎没有去其他名胜。而事隔一年2代推出后本人更是喜欢得不得了，记得当初对编辑部的同事大加推荐之余还经常与业内知名人士张弦频繁交流游戏经验。2代更可以双人协力过关，本人颇为得意的是GF与我一起纵横沙场的快乐日子，寻找那隐藏的第四把武器和各种物品，以及疯狂地将每个人（加上隐藏人物一共41人）的所有数值练满，但因为期间仍有许多游戏登场，到目前为止仍然没有将所有人的数值POWER FULL，残念……至今2代推出又快一年了，《猛将传》的推出也许会又一次激发出本人许久未有的激情！本人后来更发展到爱屋及乌的地步，对凡是三国的东西都很感兴趣：电视剧、小说、漫画以及其他三国游戏，只要和三国有任何关系的东西都通通收来，同事还为我新搬的家中添置了一尊关公的铜像，搞得和香港黑社会片子中供奉的关二哥似的，就差上香了，哈哈……甚至连后来光荣出品的游戏本人都是几乎全部购买。HOHO，有些BT吧！

时光荏苒，现在动作游戏早已不复游戏机早年的那般盛况了，放眼望去，几乎都是RPG、SLG、AVG的天下，不过“《真·三国无双》系列”却可以在这个文字游戏挂帅的时代里，创下惊人的销售记录，可见此游戏一定有它的神奇魅力，才能达到这样的成果。

巨大空间里的纵横斩杀、无尽砍切——基本游戏系统

每个游戏舞台都是一个面积达好几平方公里的巨大空间，而在这个空间里执行作战的是在真实历史和小说里这场战役双方的大部队，换句话说，此款游戏是大部队与大部队之间的战争，也就是数千甚至数万士兵之间的战争。由此可知场面有多么浩大，气势有多么波澜壮阔！玩家则是操纵其中一名武将在这个空间里进行“完全自由”的作战，不论是移动、进攻、防守，还是撤退等等，都在玩家的一念之间，任凭玩家自己决定。除此之外，此款游戏还有“士气”系统，会使得战况发生种种变化——士气高昂的队伍往往可以势如破竹，而士气低落的队伍容易兵败如山倒。至于士气的提升与下降，则是以战场上的“事件”（EVENT）来决定的：当发生对我军战况有利的事件时，我军士气就会上升，反之就会下降。巨大空间中的完全自由作战，配上多姿多彩的战斗事件与士气等要素，再加上个性鲜明的诸多角色和大部队对大部队的壮阔场景，构织出此款游戏的无双系统。





PS对战游戏《三国无双》的美版名为《DYNASTY WARRIORS》（王朝勇士），而《真·三国无双》则是《DYNASTY WARRIORS 2》，这样《真·三国无双2》就名正言顺地变成了《DYNASTY WARRIORS 3》——这就是市面上“真·三国无双3”的来历。

淋漓尽致与出神入化——《真·三国无双》的魅力所在

该系列的两款作品，在这个动作游戏萎靡的时代为何可以取得如此优秀的成绩呢？同样是动作游戏，为何它就可以吸引这么多玩家的目光，进而掏腰包购买呢？那就是它的魅力——

艺术魅力壹·时空舞台背景为三国时代

在中国长达几千年的时间洪流中，“三国时代”具有相当特殊的存在意义，虽然不过短短六十年，但却是中国人才最盛、竞争最烈、场面最热闹的一段历史。尽管《三国演义》这部史诗般的作品充其量是对历史的通俗演绎和政治热情的释放与满足，但它仍然成为了许多人心目中的传奇，特别是在小说的故乡——中国，《三国演义》更是妇孺皆知的故事。尽管许多细节也许不是每个人都记得清清楚楚，但一些经典的场面就算是几岁小童都可以琅琅上口地为你说个不停（也许这只局限在七八十年代，因为当时孩子们的休闲生活少得可怜，听评书成为当时许多少年的最爱，这其中最耳熟能详的莫过于《三国》、《岳飞传》、《杨家将》等等了）。三英战吕布、长坂坡、赤壁……在一般人的印象中，三国时代可谓是人才辈出、卧虎藏龙，不论是魏蜀吴哪一方，都有许多历史上知名的文武百官。还记得小时候那“一吕二赵三典韦，四关五马六张飞，七黄八夏九姜维”的类似于童谣的排名吗？周瑜以风流著称，关羽以忠义著称；言智巧则推卧龙诸葛亮，擅权谋则推司马懿；单骑破曹营的常山赵云赵子龙，一夫当关万夫莫开的燕人张飞张翼德；有以仁德而获民心的刘备，更有号称“治世能臣、乱世奸雄”的曹操。这其中虽然免不了受到《三国演义》的渲染与穿插，但是因为系统分明、布局完整，故事描写生动，人物性格突出，所以三国的故事才能如此深入人心，无远弗届而历久不衰。

相对于其他的动作游戏，《真·三国无双》的故事基本架构、登场角色等等都显得丰富许多，比起早年CAPCOM曾经风靡大江南北的《吞食天地II》，无论从史实还是人物刻画来说，本作何止强了一两倍！而相对其他RPG、SLG与AVG等等文字游戏，以三国时代故事为背景的游戏也非常容易受到国人的认同。不可否认“真”之所以如此成功得益于我们那风起云涌、文官智谋倒海翻江、武将战力覆雨翻云的英雄年代，也不由得很佩服光荣公司，以前总以为它只会制作一些SLG、RPG作品，虽然其中不乏许多可以被称为传世之作的作品，但毕竟类型过于单一了，近年来光荣一直力图突破，终于做出此款令我佩服得五体投地的上佳之作，“《决战》系列”和“《封神》系列”都将历史（原著）在一定程度上进行了适当的颠覆，而效果虽然还是褒贬不一，但确实它在游戏这个需要创新的领域坚持了“创新”这个理念，这就是它的成功！

艺术魅力贰·融入动作之中的战略性

很多人以为“真”只是单纯的打打杀杀的游戏，只要一直按攻击键就万事

www.plumbook.cn





OK，不用考虑任何关于战略的事情，其实这是非常错误的！在“真”中，“战略”这个要素，其实是融入在动作之中的！尽管“真”可以算是个英雄主义游戏，但它所强调的是“大部队战斗”，如果玩家有勇无谋（好像在说吕布？），二话不说地操纵一名角色直接冲进敌阵，一口气对抗数十甚至数百人，很可能会在瞬间死亡。所以如果想要保全自己的性命，同时达成作战目的的话，必须小心驶得万年船，步步为营（当然还不到草木皆兵的地步），与友军一同并肩作战，才能顺利过关。许多时候不顾自己的失败条件，一味疯狂杀戮后才发现自己所要保护的对象已经被敌军团团围住，再跑过去也来不及了，不管你多么强都没用了。另外游戏有个很棘手的设定，那就是“如果玩家所操纵的角色不去援助我军其他部队的话，该部队经过一定时间后几乎一定会被敌人击败”，如果玩家想要与更多的同伴共同作战使过关变得更EASY、杀敌变得简单的话，就必须援助我军部队；然而游戏的关卡大多相当宽广，一个战场的面积几乎都是好几平方公里，战线也可能长达数公里，即使玩家操纵的角色骑上马匹，也必须花上很长的时间来进行移动，要是没有随时注意各地的战况来改变自己的援助友军对象，或者没有有效率地援助友军时，我军部队就很有可能在很短时间内被强力的敌军各个击破，要是我军其他部队都被全灭，而敌人的大批部队又冲过来时，那么玩家过关的几率就会变得非常低了。

艺术魅力叁·促使战局扑朔迷离的事件

本游戏的关卡，多半都是历史上相当有名的战役。为了顺应史实及原著小说中的剧情，游戏的每场战役中，都有应时间和玩家所在地点而会发生的特殊事件，这些事件将导致敌我双方的士气发生戏剧性的变化，进而影响战况。甚至有时候一个事件的引发，就会将整个战局扭转过来，例如赤壁之战中的“火烧连环船”事件、官渡之战中的“火烧兵粮库”事件等等，都是可以一举将战况从完全不利变成完全有利的大事件。当然，反过来说，如果玩家操纵的是另一方的军队时，这些事件就会让战局从完全有利变成完全不利。除了“会影响士气”的事件之外，诸如伏兵事件、中计被包围、总大将遭到突袭等事件也常常发生。添加在游戏中的这些事件，除了使得每场战役的变化更加丰富之外，最重要的就是给玩家一个挑战的目标。有这些事件的点缀，游戏的内容变得更加多姿多彩，玩家可以应不同的状况采用不一样的对策来左右战局，甚至可以借此“改变历史”（好像有些类似日本一部以三国为背景的漫画作品《龙狼传》中的情节啊！），创造出一个全新的三国时代，随便你是谁都可以一统乱世，三国归一！

艺术魅力肆·豪爽的动作和游戏性

游戏还有一个令玩家血脉沸腾的理由，就是它豪爽的动作性和游戏性了。玩家可以操纵的多半是三国时代知名的武将，虽然41名角色中除了伏曦和女娲外都是三国中的知名人物，但大乔、小乔、甄姬等女性角色确实在历史上很难看出她们有可与盖世武将们并驾齐驱的绝代武功啊！而根据《三国演义》的叙述，这些著名的武将多半都是以一当百、一骑当千的超级英雄。基于此原则，游戏里所登场的角色，每个人都拥有这种身手（前提是你将他们的数值练得不错），只要玩家操纵得当，不光是关羽、张飞、吕布、典韦万夫莫敌，即使用诸葛亮式的智将也照样可以横扫千军！只要玩家有技术、有能力、有耐心，就可以如入无人之地，杀敌如探囊取物般在敌阵中尽情挥洒自己杀戮的汗水（笑＋汗……）。

除了可以豪爽地砍杀敌人外，游戏中华丽的动作与画面表现方式也会在无形之中吸引不少玩家的目光，特别是当玩家所操纵的角色在使用必杀技“无双乱舞”时（2代可以两人同时使用“激·无双乱舞”），其魄力和威力更是惊人无比，而使用乱舞时视点的转换很像《骇客帝国》首创的那种慢动作后360度四围摄影的方式，令玩家为之疯狂，同时也充分感受到游戏所带来的震撼和快感。可以说目前在家用游戏机上的3D动作游戏很少有在动作性和观赏性上超越本作的，这也是其成功之处。

以如此夸张的动作性来强调游戏中武将们的能力，无非就是要玩家操纵一个超人做出超越常人的举动，来实现现实世界中无法达成的梦想。从一个角度看就是满足人们做英雄的愿望。相信每个人在潜意识中都有一种想做英雄的冲动和欲望，而在本游戏中你可以充分领略到什么是纵横沙场、驰骋杀阵，那种惊心动魄的感觉在其他游戏中很难找到，特别是你即将血尽人亡时，那种揪心的味道很是刺激……



想当超人吗？

想改变历史吗？

想试试一骑当千、万夫莫敌吗？

请来“三国”中感觉自己的“无双”吧！

这就是战争的艺术，战争必定要杀戮，

而杀戮也有是有艺术的，这里是——

炫目的艺术！

战略的艺术！

豪快的艺术！

合作的艺术！

游戏的艺术！

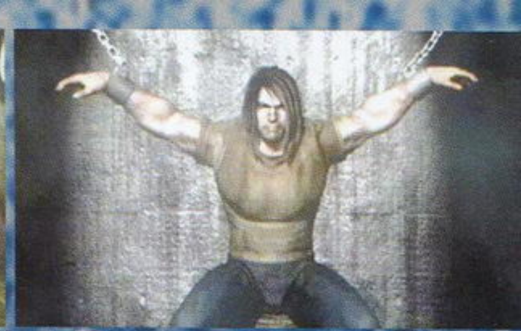
无双回顾

游戏名	机种	发售日
三国无双	PS	1997年2月28日
真·三国无双	PS2	2000年8月3日
真·三国无双2	PS2	2001年9月20日
真·三国无双2 猛将传	PS2	2002年8月29日
真·三国无双中文版	PS2	2002年2月4日
真·三国无双2中文版	PS2	2002年8月10日

www.plumbook.cn







推荐 Our Choice 硬派动作射击游戏的原点作浴火重生！

PS2	KONAMI/KECT	STG	1～2人
	预定2002年11月14日发售		记忆要求未定
DVD-ROM	对应周边未定		售价未定



文：SOUL

完全3D画面的表现方式，但同时又是纯粹的2D游戏玩法，这就是《真魂斗罗》！这次我们为各位《魂斗罗》的狂热爱好者送上《真魂斗罗》的超迫力的开场动画欣赏，同时深入游戏的内幕，为大家报道新作的故事、制作人的制作理念以及著名插画家Ashley Wood等。11月14日，一起期待吧！



STORY

在一场世界规模的大灾难中，
地球的环境被破坏，人类遭到致命的打击。
但，幸存下来的人们却还要接受更多的考验……
一个名为“血隼”（BLOOD FALCON）的恐怖组织突然现身。
他们不但具有前所未有的战斗能力，
还操纵着超越人类常识的生化兵器。
在他们面前，人类已经束手无策。
人类联合政府的最高层——“元老院”只能做出最无奈的决定，
那就是“以毒攻毒”！
召回那个名为比尔·雷泽的人。
他是引导异形战争进入胜利的英雄，但他也是……
人类史上最大的特A级重罪犯！
他不但杀害了自己的战友兰斯·比恩，还占领军事基地，
破坏了超磁力兵器……
地球总人口的80%因此而灭亡……
现在，为了对付血隼，地球政府只能解放这个“恶魔”，
让他重入战场，代价是减轻他1万年的刑罚。
传说中的超级战士因此复活……

制作人Nobuya Nakazato谈《真魂斗罗》

本作由KECT（Konami Computer Entertainment Tokyo），不再像前两作一样由欧洲公司负责，而且原《魂斗罗》制作者Nobuya Nakazato将是这次《真魂斗罗》的总制作人，以确保这次的《魂斗罗》将回归原来的硬派动作射击游戏的原点！Nobuya Nakazato曾接手制作了SFC版与MD版的《魂斗罗》，同时他也是著名S·RPG《汪达尔之心》的制作者。以下将由Nobuya Nakazato为大家讲述《真魂斗罗》的方方面面。

关于本作的故事

Nobuya Nakazato：这次《真魂斗罗》的故事剧情紧接着原来16位机时代的《魂斗罗》的故事之后。人类的未来，有一场对抗异形的战争，残暴的异形组织被称之为红隼（RED FALCON），在比尔与兰斯两位英雄的引导下，人类终于击败了异形。但之后，比尔突然……（极震撼的剧情设计，详见本文故事介绍部分）

制作回归原点的《魂斗罗》的原因

Nobuya Nakazato：其实现在很多人都和我一样，都是在80年代的动作游戏狂潮中长大。我们都喜欢那个年代，喜欢那个年代的游戏，而不是像现在那些浮华的3D游戏一样，画面好，但浅薄、空洞，没有什么可以重玩的价值。我就是想重新带给大家那个年代游戏的感觉，同时又更具有深度，让你越玩越觉得游戏吸引人。最新的《魂斗罗》作品中我将把新技术和那种老游戏的感觉结合在一起。

选择Ashley Wood担任本作插画师的原因

Nobuya Nakazato：电子游戏曾经只是一种儿童玩具，但现在不同了，这个市场已经成长了起来，不仅是“年龄”，也包括规模，而我们游戏制作者也能够获得比以往更多的制作资金。当年玩游戏的儿童现在可能是25岁、30岁、40岁，而他们当中还有相当一部分人仍在玩电子游戏。有这样的玩家，我就想让现在的游戏能更有深度、更富有情感。但我又不想只用文字来讲述故事，我希望通过听觉及视觉效果来吸引人们注意。因此我选择了Ashley，对于《真魂斗罗》来说，他和他的画风是最合适的。















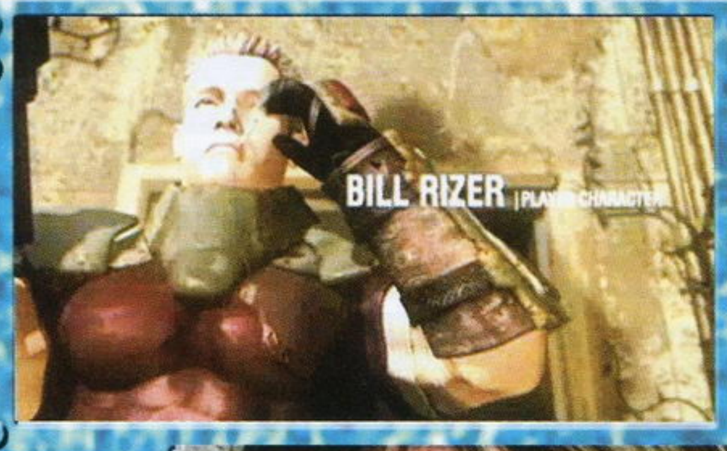
话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn



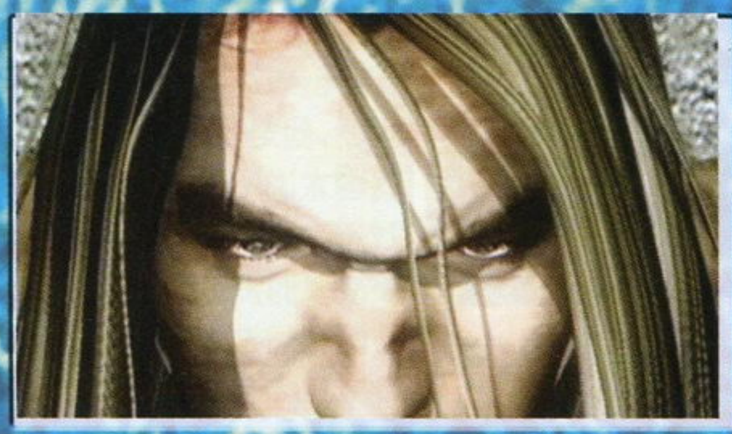




比尔·雷泽 BILL RIZER



曾经是数度击败异形军团的英雄，但在使人类免受异形的威胁之后，自己又一手造成了人类史上最大的灾难……在人类新危机到来之时，超级战士比尔又得以复活了！



两位主角

露西娅 LUCIA





代替去世的兰斯来担任超级战士比尔的搭档，露西娅绝不是一般的巾帼英雄，她是一位新型的生化人(BIONOID LCR)，具有非凡的战斗力。另外她拥一双非常独特的红色的眼睛。

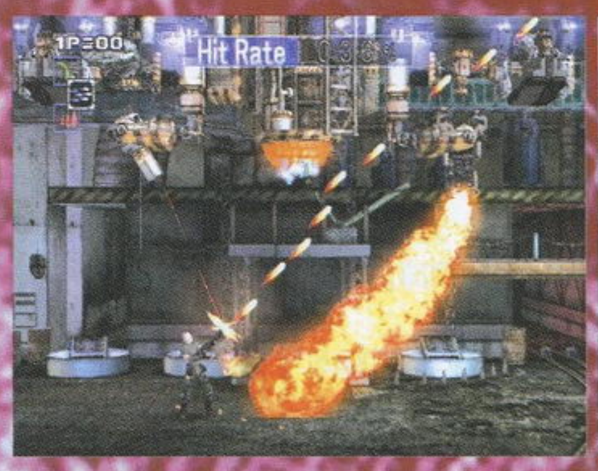




《Hellspawn》的封面画。Ashley Wood的插画大胆、富有个性，以暗色调为主要特色。◀

本作的两种高级操作系统

在实战中如果能充分发挥这两种操作技巧的作用，将令战斗更为轻松。第一种方法：把人固定住，这时方向键控制的是枪攻击的方向；第二种方法：把枪的射击方向固定住，这时方向键控制的就是人走动的方向。其实原来1992年SFC版《魂斗罗精神》就已经加入了第一种操作方式，而两年后MD版《魂斗罗HARDCORE》则集合了两种特殊操作技巧。



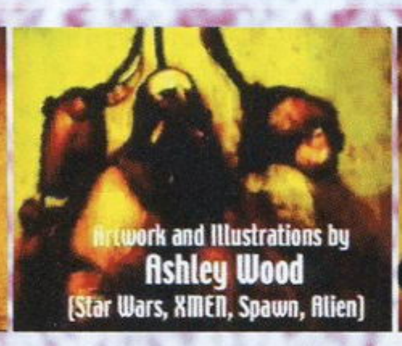


本作邀请著名插画师 Ashley Wood 来设计插画

Ashley Wood的名字在欧美漫画界可谓如雷贯耳。10年前他就已经是一位职业插画师，为众多欧美知名出版社和娱乐公司画过插画，包括DREAMWORKS（梦工厂）、华纳兄弟、RANDOM HOUSE、MARVEL COMICS、TODD MCFARLANE PRODUCTIONS（知名欧美漫画出版商）。他的个性插画著作不但出现于漫画上，还登上了电影、电视及电子游戏！他也曾为《星球大战》、《XMEN》、《SPAWN》及《异形》等作品做过设计！

Ashley Wood设计的漫画封面画尤为经典，其中以“《再生侠》系列”最为突出，如《Spawn：Darkages》、《Hellspawn》等。







The VIEWPOINT of SOUL

为什么KONAMI要在这样的时代大花血本制作这样的游戏？按SOUL个人的看法，这与近来年欧美游戏界日益盛行的出租之风有关。在欧美，不但电影租借相当流行，电子游戏同样也是出租店的宠儿，目前欧美各游戏媒体界也屡屡可见游戏出租排行榜的信息，甚至美国的视频软件经销者联盟（VSDA）在“VSDA家庭娱乐奖”中专门设立了一项“最佳出租电子游戏奖”。电子游戏出租市场的发展自然对游戏厂商在制作游戏的方向上产生了一定的影响。如果说玩家直接购买回归原点的《真魂斗罗》显得不值的话，那么在出租店，《真魂斗罗》将成为最火的游戏之一！












话梅杂志&3DM-SMV
www.plumbook.cn

大喇叭

非常感谢各位读者能够在这么短的时间内回馈我们的问题。根据调查统计，大多数玩家还是希望保留“大喇叭”的，但也提出了一个共同的要求：栏目必须进行改进。停留在原地的栏目是没有生命力的，“大喇叭”要发展还需要读者们的大力支持，以后还希望大家能够多多捧场。

推荐话题：

●今年我最期待的游戏。●TV GAME中文游戏真能走近我们吗？

联系地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱　邮编：730000
我们的Email:ptfg@21cn.com

◆不愧是“感动了一百万人”的RPG呀，看来我就是第一百万零一个了！（四川 曾光勇）◆虽然比不上《黄金太阳》，但是这样的游戏画面也是真够“炫”的！（湖北 谭黎明）◆我喜欢《露娜》的战斗系统，简单又实用！（浙江 张磊）◆人物造型全部是重新制作的耶，看起来更大了，而且也更可爱了。（山东 石磊）◆所有版本的《露娜》我都玩过，没想到GBA居然也可以做出这种效果来！◆那些卡片很有趣呀，就像图鉴一样，我就喜欢这些能收集的东西！（北京 谷晓东）◆故事情节改了不少，还是让人蛮吃惊的嘛！（上海 林映潮）◆本来以为这个游戏就是将以前的版本简化了一下，现在看到加了这么多新要素，还是很值得玩的嘛！（广西 王国初）



露娜传说

GBA ●MediaRings ●RPG 2002-04-12

◆标题画面和菜单画面也太简陋了吧，这是GBA的游戏吗？（广州 黄胜雄）◆天哪，《露娜》怎么变成了踩地雷的游戏了，我以前练出来的闪避技巧怎么办？（吉林 黄杰明）◆虽然原本就没有很期待GBA版能多么华丽，但是原来的那些动画就只剩下一张张难看的图片，这也太说不过去了吧！地雷，地雷，又见地雷，这个游戏是不是应该改名叫《地雷之星》了？（天津 尹汉钊）◆战斗时没有热血的配音我也就不说什么了，那些必杀技的特写做得也太难看了吧！（北京 熊国良）◆战斗系统改得太多了，没有以前的好，我不喜欢现在的风格！（河北 姚勇）◆本来看到那些卡片还想收集一下，但是居然要退到标题画面才能看到，真是失败！（深圳 卞军）

读者眼中的大喇叭

◆我认为《大喇叭》有必要保留。每当读到和我想法一致的意见时，心中就有一种畅快的感觉，即使是与我想法相反的意见，我也不会生气，反而会反思一下。而且只占一页版面，不撤消也无所谓啦！（龙志斌）



◆大喇叭这个栏目本来是不错的，相信你们本来是想给广大读者一个各抒己见的地方。可是由于你们的硬性选题，使得现在的大喇叭就好象一场辩论赛，一个游戏两种看法，说的都有道理，那听谁的啊。容易给读者造成误区，建议不要选死题，让读者尽情发挥，说出自己对某游戏的看法（不管是什么游戏）。（南昌 刘鸿斌）

◆没必要保留。简直是浪费版面，早就应该将大喇叭删掉，留出地方让给其他栏目。（读者）

◆大喇叭这种栏目有一点还可以，但千万不要再扩大版面！因为我们读者买杂志不是为了看别人“吹水”（？）的！我觉得不保留也不太为过。（广州 卢维臻）

◆无聊的东东多了，我最不明白的是“大喇叭”要来干嘛，对GAME的看法每个人都不同，You是游戏杂志，Your工作是专业地把GAME介绍给广大读者，而不是把单一的个人看法转贴出来浪费宝贵的页数……（广州 陈怡）

◆我认为“大喇叭”这个栏目可以客串到其他栏目中，单独拿出有点……（天津 郑宇晖）

◆大喇叭可有可无，要保留的话，最好还是改进一下，现在这种形式既缺乏可读性，又不能给读者带来什么有价值的东西。不过我也没什么改进的好办法。（哈尔滨 刘博）

《灵魂能力》是否应该被评为满分？

◆对于3年前发售的《灵魂能力》，也许我们可以用现在苛刻的标准来衡量它，说游戏贴图可以再好些，背景可以更丰富些，模式可以再多些……可依然掩盖不住那精美的人设，超一流的画面，流畅的动作，还有那无与伦比的游戏性。更何况它是3年前的一个游戏，也许《灵魂能力》它天生就是满分的命运。（上海 章洁明）



◆我认为时代不同，观点也不应该一样。这款游戏应该是“在正确的时间，在正确的主机上，由正确的公司推出的一款正确的游戏。”所以说得分也是正确的！评分是《FAMI通》给的，我们没有一个比其更权威的“裁判”去评论。当年我第一次玩《灵魂能力》，就知道DC我是买定了！（Liberty knight）

卖得好的游戏就算是好游戏吗？（节选）

所谓好游戏，每个人有他自己的定义，好游戏就像“美女”一样，“美女”因每人的审美观的不同而不同，游戏也一样啊，也是因人的世界观的不同而不同，比如说在美国很畅销的游戏在亚洲就不见得好卖，在日本热卖的游戏在欧美就不见得能收回成本，对好游戏的评价是和玩家所受的文化教育、周围的环境、历史的氛围密不可分的。例如：我在1997年时去一位好友家打PS，我的这位朋友玩游戏很挑剔，不是排行前10的游戏是不会买的，我刚一进她家，她就对我说新买了一盘奥运会之类的游戏（名字想不起来了），她说是美国游戏销量排行第一的，可是就是这个游戏我们玩了不到半小时就受不了了（“太无聊了”这是我的看法，她的评价是“垃圾”），俺们只能改打《街霸》，美版的热卖游戏就这样伤害了我当时那颗幼小的心灵，我在BBS上也常见一些玩家大骂有些美版大作是垃圾。在美国可能情况就有不同了，亚洲游戏强调的是内涵和情感表达，而美版的游戏恰恰相反。各人有各人的爱好，我的同学说NGC现在只有《生化危机》可以玩，而我对《阳光马里奥》也很期待。我想《阳光马里奥》发售后应该也是个热卖吧。所以我说卖的好得游戏并不一定是好游戏（虽然大多数的热卖游戏在我的眼中都是好游戏），好游戏是由玩家来定的。（陕西 董斌）

请章洁明、董斌、Leon三位读者朋友看到通知后速回Email，来信请写明你们的详细联系方式，你们将获得由全体小编签名的10月B杂志一份，聊表心意，不要买重了。

论史上最耐玩的游戏——《生化危机2》（节选）



可以这样说，游戏传媒对《生化危机》的宣传已经到了没有必要再宣传的地步，在游戏业中“《生化危机》系列”已经先后渗入了各个机种，PS、SS、DC、NGC、PS2、GBC……（XBOX也是迟早的事情），甚至PC，在这点上能有资格与其相比的也只有“《FF》系列”和“《机战》系列”了。“断空光牙剑”的确华丽，但又怎比得上用Shoot Gun打僵尸来得朴实。零式飞翼高达混战于群敌之中的精彩又怎么能比得上生化高手穿梭于丧尸之中的动作来得潇洒……

为什么《生化危机》会延续不断地“拍”下去（比琼瑶小说更具生命力），那就是因为它耐玩、好玩。贯穿于整个不可思议的剧情背后是合乎情理，贯穿于明朗剧情的背后又是重重悬念。以时间、用药、武器使用、记录等几个方面作为游戏等级评价的依据，有着极强的科学性和合理性。为了能够达到“S”级的无上荣誉，某人（就是我）玩了几十遍。

靠游戏剧情、等级评价提高耐玩度只是游戏的一个方面。但《生化危机2》却不仅限于此。《生化危机2》对玩家提出的挑战简直是无懈可击。记得当初玩“The 4th Survivor”模式时，我就为其高难度而却步过。但最后还是功夫不负有心人，我终于将这个模式通过，随后还总结了一套最快又最省事的方法过关。这一玩就又是3个月。“豆腐模式”的出现再次令我狂追不舍。虽然众玩友对“豆腐模式”褒贬不一，认为游戏只是在枯燥地提升难度，几乎没有什么游戏性。依本人之见，“豆腐模式”是游戏制作人一个别出心裁的设定。挑战毕竟是痛苦的，而我就是走过痛苦的人。随后的Extreme Battle被誉为“《生化危机》全系列”中最具魅力与最具魔力的闪光点绝不为过。它将游戏性和挑战性完美地结合在一起，使得玩家欲罢不能。（生化FAN Leon）

诺梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

互动信箱

栏目宗旨：为杂志出谋划策，办好属于大家的游戏杂志！

本栏目感谢深圳市西域文化服饰有限公司（0755-83952752　www.gameclub88.com ）提供大力支持。

批评家的声音



◆《游戏机实用技术》的每一期中我特别喜爱的是“读编往来”中各小编的思想感悟和生活体验，我非常爱看，喜爱程度甚至比介绍游戏方面的还多，也不知为什么会这么喜欢，在这里希望小编们在今后的栏目中多些真心话，不要老是“本期无话”。大家都是年轻人，多些交流也好让读者了解你们，拉近大家之间的距离！　北京市　哈晓伟

◆介绍的游戏要覆盖多层次、多机种、多元化，不要关注大作过多，（比如近期《生化危机迷你特辑》就连载过长）同时也要兼顾那些名气较小却创意独特的游戏，不要求全，但一定要有。　贵阳市　杨广柱

◆我觉得杂志可读性下降的原因有3点：评论性文章少，杂志社可以请特约撰搞人根据一些游戏厂商的现状以及面对竞争对手所采取的策略，写一些具有前瞻性且可读性强的文章；科普性文章少，可以不定期地刊登一些这方面的文章；深度游戏研究的文章少，如热门格斗游戏，难度高的射击和赛车游戏的心得以及技巧什么的。　鬼脚七

◆“特别企划”和“特稿”最能显示小编们的编辑水平和杂志的特色。“特别企划”应找大家比较关心或实用性、教育性强的文章；而“特稿”多登些敢说真话的文章。这样才会显得“油细鸡”与众不同，是本有内涵、有灵魂的杂志。　周鹏

◆写攻略就一定要详细到位，不要总是一些几段话就完成的流程攻略。试想我们玩家如果按照那样的攻略完成诸如RPG类的游戏的话，还能得到什么体会呢？你们有一句口号：要做就要做到最好！难道你们不知道我们的口号吗？要看就看最好的杂志！　北京　杨永光

◆杂志要在吸收别人优点的同时努力创造出自己的品牌，并且让读者有种“常看常新”的感觉。不然读者看久了后就会说：“这玩意我都看腻了，这次买本《××》试试吧。”　西安　王轶

◆还是那句话，杂志要受欢迎，最重要的还是要满足“食客们”的口味才行。尽量贴近我们的生活，我们要的是有实用性与收藏价值且新奇的东西。记住了！其实我觉得对于你们来说创意当然好，但是合理的借鉴也是不错的嘛！　汕头　BB

意见集中点

“互动信箱”开设以来，最近收到了很多读者的建议，仅仅是半个月内来信就已经铺满了小编们吃工作餐时的巨型餐桌，还有许多Email的内容都成为了我们在工作的休息间隙讨论的热点。真是太感谢你们了！



▲就连老鹰都要修“脚趾甲”，杂志当然也要改进了！

最近反应比较集中的是关于封面和赠品的问题，几乎占了70%左右。首先很多读者认为封面的选材过于单一，而且质量参差不齐，有时候也因为封面字过多，导致整体感觉很不好，显得非常凌乱而没有张力。他们很多人都表示要不是作为忠实读者而每期必买，很难想象以现有封面的素质怎样吸引一个从来没有接触过“油细鸡”的玩家。对于赠品问题的意见也比较集中，有近半数的读者很反感海报的题材与封面完全一样，这样会使人产生一种“赠品非赠”的感觉，更多的读者希望赠品多元化，在拿到手上的时候有一种新奇感，最好是考虑可以随身携带的那一种，即使就算放在家中，也一定要体会出针对“游戏迷”的实用性。

此外杂志的老读者对特稿类文章和攻略也提出了尖锐的批评。特稿的内容多属于资料性质的，和同时期的热点不太吻合，而“游戏情报站”的报道力度和角度又过于官方化，希望看到更多资深撰稿人的优秀稿件，阐述态度鲜明而有力的观点。攻略题材面比较狭窄，多是大作攻略，无论哪本杂志上都能找到。此外连载过长也导致时效性很明显地大幅下降。

变身大改进

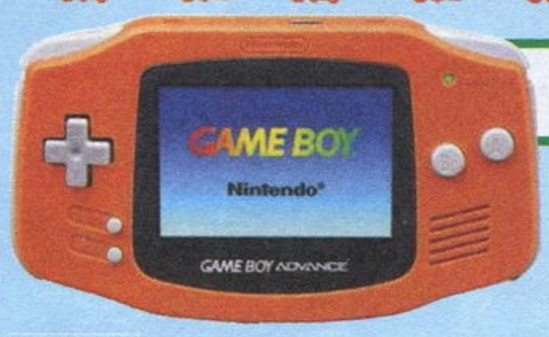
从本期开始，我们对赠品方面的制作将投入更多的精力。比如本期赠送的《我的暑假》纪念册就是强调实用性和收藏性的赠品，虽然题材选择上稍显落后，但我们的诚意是在于让读者看到我们改正缺点的决心。除了丰富的赠品外，今后还会考虑制作曾经大受欢迎的攻略别册，别册以收藏性和时效性为主要特色：强调收藏性的攻略别册以专题性和实用性为主制作；强调时效性的攻略别册以内容多元化和观赏性并重。

关于攻略方面问题我们将在今后强调实用性（包括时效性的加强与通俗易懂的文字介绍）和针对性（以满足正在玩该游戏的玩家的需要为最低要求），并能够及时提供有关研究，弥补攻略中的不足。

8月B杂志中“互动信箱”的送礼名单刊登在本期“读编往来”中，请留意。

礼品放送

礼品一：GBA游戏机　2台



礼品二　PS2正版游戏　3套

《机动战士高达战记》、《GT赛车概念车赛 2002》、《王国之心》



礼品三：PC版《生化危机3 复仇女神》20套

《生化危机3 复仇女神》由上海育碧电脑软件有限公司提供



礼品四

最终幻想X男主角项链　10条

礼品五

GBA原装卡盒　10份

45份奖品等你来拿！

调查提问

A 您觉得增强杂志的可读性应该朝哪些方面努力？

B 您最近在玩《机战R》吗？您对本期杂志中的《机战R》攻略是否满意？需要如何改进？

C 欢迎您针对选材、文章、排版、栏目、封面、赠品等各方面发表您的看法。



征稿范围

A “研究中心”和“火热秘技”欢迎您的深入研究和小秘技。

B “自由谈”栏目请您自由发挥。

C 有关游戏或业界的评论性文章。

D 您游戏生活中的趣事或是对某个游戏的评语。（读编往来、大喇叭）

具体活动办法

1. 欢迎您在来信中：回复我们的调查提问；指出杂志的缺点，提出改进建议；向征稿栏目投稿。

2. 我们本期在来信的读者中抽取45名送出礼品。

3. 每封信都有参与机会，未赶上当期赠礼的信件会被安排在下一期进行。

4. 发Email提出意见和建议的同样可以参加赠礼活动，但必须注明真实姓名与联系地址。

5. 来信请寄：甘肃省兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000。或发Email至ptfg@21cn.com 。

www.plumbook.cn



3 周年纪念套装
VCD& 珍藏特辑

已售完

掌机王





游戏机实用技术
2001 年增刊

¥17.60

业界名人一起畅谈游戏经历。《异度装甲》全剧本让你领略跨越10000年的爱情。《跨越俺的尸体》感人肺腑、《PSO PLAY 日记》带你畅游《PSO》的虚幻世界。

增刊赠送精选游戏 CD 一张，NAMCO《传说》三部曲、《最终幻想》、《异度装甲》系列音乐全收集，收藏价值一流。





我们是冠军 VCD&
WE 完全解析宝典

¥12.00

《我们是冠军》VCD 收录了《WE6》的精彩视频影像以及原创音乐 MTV《真正的冠军》。附赠 128 页全彩别册《WE 完全解析宝典》，收录了最新的三款《WE》游戏：《WE2002》、《WE6》、《WE for GBA》的详细系统解析、全部球队的英文名单、知名球队和俱乐部的详细攻略。

邮费全免!

邮购方法：杂志每本售价 8.8 元（2002 年 3 月 AB 合刊为 17.6 元），未登出封面的杂志均已售完。所有书籍均免邮费。

邮购地址：**兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编：730000**。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好还要留下自己的联系电话，这样万一出了问题也便于联系。





2001 年 5 月 B



2001 年 10 月 A



2001 年 10 月 B



2001 年 11 月 B



2001 年 12 月 A



2002 年 4 月 A



2002 年 4 月 B



2002 年 5 月 A



2002 年 5 月 B

www.plumbook.cn

《游戏机实用技术》带你纵横四海！



www.plumbook.cn



人才通缉令

《游戏机实用技术》通缉美编1名，特征为：

1. 有美术基础，色彩感觉好；
2. 熟练使用PHOTOSHOP、PAGEMAKER、ILLUSTRATOR等软件；
3. 热爱游戏。

《掌机王》通缉掌机达人1名，特征为：

1. 热爱掌机游戏；
2. 有一定日语能力和一定文字功底，能独立制作游戏攻略。

请以上二位速速投案自首！

参与《掌机王》

征稿

《掌机王》现向广大掌机玩家全面征稿，你有什么游戏心得、独门秘技、游戏研究、游戏评论，或有什么难忘的经历，生活中的喜怒哀乐，只要与掌机有关，都可以向《掌机王》投稿，一经录用，稿费从优。

交流的空间

玩掌机很大的一个乐趣在于交流，特别是与人联机一起玩游戏时乐趣是无穷的。但是有很多掌机玩家都苦于找不到同好分享这份快乐，有可能就在你身边就有一个与你同样狂热的掌机玩家，但你就是不知道，所以今后我们将在《掌机王》中给大家提供一个交流的空间，给大家一个互相结识的舞台，掌机玩家可以将个人小档案寄来杂志社，我们将在《掌机王》予以刊登，以方便大家结识更多的掌机玩友。

个人小档案

姓名：	拥有的GBA游戏：
性别：	最喜欢的掌机游戏（限3款）：
年龄：	QQ：
拥有掌机：	个人地址：
GBA颜色：	有什么话想对大家说：

通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 邮政编码：730000
Email：ptfg@21cn.con

E3 游戏周边动感地带

www.gameclub88.com

穿出激情



T-17 标为最新夜光材料印压而成 具有夜光凹凸效果

穿出精彩





编号：T-21（恐龙危机） 颜色：浅蓝 米色 材质：纯棉

编号：T-22（反恐精英） 颜色：浅蓝 米色 材质：纯棉

编号：T-19（恐龙危机） 颜色：黑 深蓝色 材质：纯棉

编号：T-16（白夜） 颜色：黑 深蓝色 材质：纯棉

编号：T-15（FFX） 颜色：黑 深蓝色 材质：纯棉

编号：T-12（生化危机） 颜色：白色 材质：纯棉

编号：T-01（MGS2） 颜色：黑 白色 材质：纯棉

编号：T-05（BM5） 颜色：黑灰白红黄色 材质：纯棉



编号：M-216（侧坐绫波丽） 尺寸：12×10cm 售价：44元/个（另邮费7元）

编号：M-711（泰达） 尺寸：13×28cm 售价：78元/个（另邮费10元）

编号：M-239（雅典娜） 尺寸：12×24cm 售价：44元/个（另邮费7元）

编号：M-113（克劳德） 尺寸：12×24cm 售价：44元/个（另邮费7元）

编号：M-311（尤菲） 尺寸：8×18cm 售价：42元/个（另邮费7元）

编号：M-251（春丽） 尺寸：18×24cm 售价：44元/个（另邮费7元）

编号：M-720（小悟空） 尺寸：7×11cm 售价：44元/个（另邮费7元）

编号：M-304（贝露） 尺寸：10×24cm 售价：44元/个（另邮费7元）

编号：M-701（莫菲） 尺寸：10×24cm 售价：44元/个（另邮费7元）

编号：M-324（钻石美少女） 尺寸：6×24cm 售价：44元/个（另邮费7元）

编号：M-104（特瑞） 尺寸：8×24cm 售价：44元/个（另邮费7元）



本公司经销各种游戏服饰、游戏人物手办、模型及其它周边产品达数百种之多。欢迎浏览我们的网站：www.gameclub88.com

衣服：短袖49元/件 长袖98元/件（购两件送帽子或护腕一副）
帽子 28元/顶 （同时邮购衣服25元/顶）
护腕 12元/个 （同时邮购衣服10元/个）
海报 25元/幅 （同时邮购衣服10元/幅）

（以上定价均含邮资）
汇款单上请注明所购物品编号、尺码、颜色和联系电话。（十分重要！）

诚征 全国各地经销商

代理商：

北京：圣德龙有限公司	电话：010-62631118	无锡：双佳游戏电玩	电话：0510-2739575	饮州：电玩新天地	电话：0777-2986522
上海：盛记游戏专卖店	电话：021-65358097	泰安：天龙元创卡通电玩	电话：13181830099	太仓：新世纪电玩商行	电话：0512-53527383
沈阳：怀远游戏精品店	电话：024-24863649	杭州：次世代电玩	电话：0571-87806884	贵州：鸿和电玩	电话：0851-6855548
重庆：游戏天国	电话：023-63741569	成都：动吧漫吧	电话：028-86675554	乌鲁木齐：八神电玩	电话：0991-4595176
杭州：玩之星游戏专卖店	电话：0751-88803882	台州：中波电子电器商行	电话：0576-2438932	天津：吉星电玩超市	电话：13302119304
深圳：梦天堂游戏专卖店	电话：0755-26075659	上海：普陀区立名游戏机经营部	电话：021-52798344	大庆：新机地电玩超市	电话：0459-6189489
江阴：次世代电玩专卖店	电话：0510-6874702	烟台：图腾游戏专卖	电话：0535-6500860	唐山：三姐游戏专卖	电话：13012015313
石家庄：游戏无限商贸中心	电话：0311-7874564	温州：文图书	电话：0577-65659659	昆明：最终幻想电玩	电话：0871-6614526
南京：新世界电玩	电话：025-3227953	成都：大圣电玩	电话：028-83414399	北京：顺丰高远	电话：010-67161723
		成都：飞鱼电玩	电话：028-88896508		

汇款地址：
深圳市竹子林040-012信箱
邮编：518040
收款人：李青竹

深圳市西域文化服饰有限公司 电话：0755-83952752 83952704 传真：0755-83952704

www.plumbook.cn

GBA-TV转换器

GB猎豹者2 13合1 GAMECOLOR 金手指

十三种强大功能 尽显金手指本色

让你玩得更轻松！

掌视通

用电视玩随身游戏机



震撼 音响效果

逼真 超大画面

连接电视机，可简单取下 不影响携带性

金手指

1. 自动适应 GB GBC
2. 自动识别游戏卡带
3. 内建强大的密码库供选择
4. 可以慢动作运行
5. 可手动输入自选密码
6. 内部有三个独立的扩展存储区可同时存放三个游戏的记忆
7. 内有暂停功能
8. 可兼用 GAME SHARK 密码
9. 可转录游戏卡的记忆
10. 游戏名称中文显示



中文版



11. 操作简单，运行稳定，存储可靠
12. 可接 GBA 主机玩 GB 或 GBC 卡
13. 内建有：（RPG中文版）

金口袋 银口袋 口袋怪兽－水晶 口袋怪兽－钻石 口袋怪兽－翡翠 怪兽策略 纹章传说 孤岛冒险 2... 以上最新单卡的密码，其他金手指则不可能有此丰富的内容

新特奇科技有限公司
Sintax Technology Ltd.
诚征全国各地代理商
游戏软件合作开发或策略结盟

邮购地址：中山市东区邮局专用信箱 A082号
邮　　编：528403 新特奇发行部收（免邮资）
邮 购 价：掌视通 250元， 金手指 55元。
联系专线：13827008331 陈小姐 E-mail:Sintax@163.com

上海智力苑电玩超市

持此广告购主机者均获赠 PS2 游戏人物 T 恤壹件。

好酷喔！

PS2主机 全套（主机+AV线+电源+原装手柄+直读IC "美塞亚" 芯片） 2000元

PS2主机 全套（主机+AV线+原装手柄） 注：每台主机均有原始开机画面

暑期特价 1400元（不做虚价，现货供应）



现场改装

看不懂的价格，但却是事实哦！



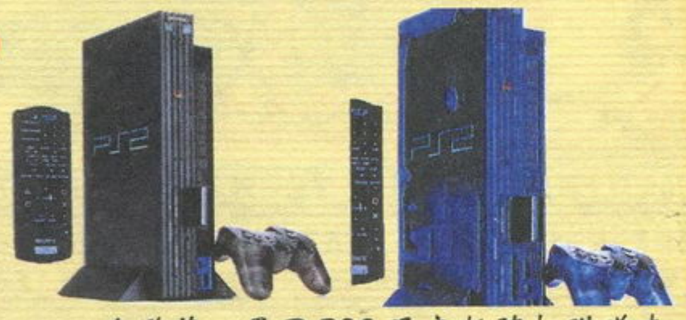
原配 600 元



原配 2050 元（可现场改装）



原配 1450 元



海洋蓝、墨黑 PS2 限定版随机附赠支架、遥控器一个，优惠价：2520元（可现场改直读）

智力苑承诺：

- 凡到智力苑各店购买任何主机，均可保修一年！
- 凡到智力苑各店购买主机（GBA 除外），总店可凭车票报销 50 元，各连锁店报销 20 元。



GBA 背光装置 可现场改装 （比原画面亮好几倍）



另新到一批 PS2 台湾珍藏版游戏！



零售兼批发台湾 DVD 动画、卡通 D5、D9
卡通游戏人物 T 恤衫、手办、卡通扑克近百种
GBA 主机 5××元 GBA 所有节目 15 元搞定？

由上海市青年体育联合会、上海市共青团活动中心、上海体育频道主办，由上海智力苑协办的 2002 年 PS2 第 2 届足球大赛报名已经开始：

021-56884803



本公司开业八周年以来，一直以"新、快、齐"为特色，完善的售后服务为宗旨，深受广大玩家的信赖，为了回报玩家，特推出暑期电玩让利大行动！

希望与全国各地游戏机店家合作，共同开拓 PS2 主机市场！

智力苑维修总部：上海市汾西路 654 号
投诉热线：021-66830188 伟先生

专业维修各种主机，现场维修！

- 闸北总店：上海市汾西路 652 号（公交 46 路、95 路、865 路、110 路 551 路、206 路、912 路、527 路均可到达）火车站南广场可直达本店（现场改装，仅限总店）
  联系电话：021-56884803 传 真：021-66830188
  邮 编：200435 收款人：孙建伟
- 普陀店：上海市岚皋路 113 号
  电 话：021-52900732 联系人：孙小姐
- 新闸店：上海市新闸路 906 号
  电 话：021-62536579 联系人：奇奇
- 静安店：上海市万航渡路 49 弄 20 号（市百九店对面）
  电 话：021-62566130 联系人：孙小姐



www.plumbook.cn

南京 风云电玩

专业批发、维修、邮购，热情服务，真实待客！

◆鼓楼新店开业：所有商品特惠供应，欢迎实况高手前来切磋！

地址：中央路63号(鼓楼隧道北口 五星城旁) 电话：025-3249216

特价：PS2主机(原配)+DVD完美直读“弥赛亚2”=1980元





XBOX主机+完美直读 2480元

NGC主机（原配） 1650元

PSone主机（原配） 550元

GBA主机（原配） 490元

GBA卡带 50-80元

PS2改机(DVD完美直读“弥赛亚2”) 600元

所售PS2主机均有原始开机画面，并现场拆封，加装完美直读！



强劲推荐：GBA聪明卡、GBA电视接收器

★本店长期以较低的价格批发、零售PS2、NGC、XBOX、GBA、PSone等各类游戏机及周边配件。

★专业维修各类游戏机、现场维修，立等可取（现场加装PS2完美直读“弥赛亚2”）。

维修部：中央路63号 电话：025-3249216 中央路359号 电话：025-3462500

★长期回收各类光碟机、GB机，并以旧换新，价格从优！

所有邮购物品均经检测后寄出，款到当日发货，一个月内有问题包换！
邮购部：中央路359号 陈强(收) 邮编：210037 电话：025-3462500

邮费15元 保价另计

许府巷店(批发部)：中央路359号（公交车站旁） 电话/传真:025-3462500 联系人:陈强 徐小姐

鼓 楼 店：中央路31号 电话：025-3351378

鼓楼新店：中央路63号(鼓楼隧道北口 五星城旁) 电话：025-3249216 联系人：浦国华

夫子庙店：建康路69号(联华超市对面) 电话：025-2201076

注：请各位玩友认清“风云”店标，就近购买，各店价格全部统一！

上海（静安）游戏2000

邮购(收款)：上海慈溪路108号 收款人：冷将 邮编：200041 邮购电话：021-62532293

现已上市：拳皇限定版GBA主机，售价1080元(邮费20元)注意：以下商品除主机外邮费全免。

PS2主机(全套)	2480元	PS2记录卡	150元	PS2 VR4	230元
PS2直读改机	550元	PS2鬼武者2代	300元	PS2 零	330元
PS2限定透明版主机(深海蓝)	全套2680元	PS2合金装备	280元	PS2鬼泣	360元
PS2硬盘	1600元	PS2吸血鬼之夜	300元	PS2异度传说	380元
PS2分量端子	230元	PS2 ICO中文版	320元	PS2原装手柄	150元
PS2 S端子	170元	PS2合金装备(限定版)	1150元	PS2格兰蒂亚二代	220元
PS2 S端子(组装)	110元	PS2波波罗古罗斯物语	330元	PS2格兰蒂亚X	220元
PS2原装遥控器	180元	PS2恐龙危机枪下游魂	350元	PS2 ZOE限定版	650元
PS2 GT3专用方向盘	900元	PS2 FFX(国际版)	290元	PS2波波罗古罗斯物语（限定版）	600元
PS2光线枪	290元	PS2三国战纪	250元	PS2心跳3限定版	850元
PS2皇牌空战摇杆	600元	PS2吉翁前线	330元		
PS2铁拳4摇杆	450元	PS2基连野望	340元		



PSone主机	580元	X-BOX疯狂出租车3	410元	GBA家庭网球	70元
PSone原装液晶显示器	750元	X-BOX游戏盘	一律380元	GBA原装包	150元
PSone原装手柄	95元	DC主机(全套)	680元	GBA原装保护翻盖	65元
NGC主机(美版)	1400元	DC刀魂	70元	北美限定GBA机(银色)	750元
NGC无线手柄	340元	DC索尼克限定版	180元	GBA口袋妖怪限定版（3种）	950元
NGC 251格记录卡	160元	DC樱大战3	190元	GBA Kitty猫限定版（全套带原装卡）	1350元
NGC松下版全套	2950元	DC梦幻之星Ⅱ代	120元	GBA纯银限定版	750元
NGC阳光玛丽奥	455元	DC樱花大战豪华限定版	1650元	GBA纹章传说限定版	890元
NGC沙滩排球	450元	机皇双倍速光碟机带13张原装游戏		GBA原装机战R	380元
NGC炸弹人	410元		2800元	GBA原装黄金太阳	370元
NGC星球大战	380元	任天堂Pokemon mini（带卡）	430元	GBA组装卡机战R	70元
NGC封神演义	370元	GBA主机(终身保修)	特优价	GBA组装卡风云克罗蒂亚	60元
NGC猴子球	250元	GBA卡黄金太阳Ⅱ代原装	350元	SONY索尼电子狗	9800元
NGC分量线	250元	GBA纹章之谜	330元	MD索尼 R909型	1780元
NGC S端子	220元	GBA恶魔城白夜	80元	MD索尼 R900型	1580元
NGC原装移动支架	430元	GBA实况足球	75元	MD索尼N1(NET)	2300元以下
X-BOX主机(直读)	2580元	GBA光明之魂	65元	注：可为您从日本预定任何产品！	
X-BOX限定版	2900元	GBA魔法假日	65元		

★凡在本公司购买GBA主机者，均可免费换数次。可以10-30元随便换卡（包括非本店购买主机）。

★凡在本公司购买PS2、NGC、X-BOX主机等，均可以100元以下贴换游戏盘（包括外地城市）。

★本公司可以为您改装PS2、PSone、DC、NGC主机、增加直读。

★高价收购：PC-E、超任、3DO游戏盘。

★本公司现有一批FFX人物手办和合金装备手办出售。

凡在本公司购NGC主机一律免费借碟(终身制)

本店提供MARUI（东京丸井公司）玩具和配件，并专卖各类电脑配件等。

地址：上海市静安区慈溪路108号（近山海关路）公交19路、64路、15路、36路到新闸路、石门二路下。公交109路、49路、301路到山海关路。

电话：021-62532293 传真：021-62532293 手机：13917253613

营业时间：早10：00-晚20：00

持此广告购游戏物品均送游戏人物手办！

重庆游戏天国





TG Game 游戏天国 —重庆游戏天国— PlayStation

专业批发邮购 本店宗旨：以优质服务 立金牌信誉 欢迎索取免费商品详细目录



凡在本店邮购 满50/100元送 电玩小相框 电玩大相框 并有机会获得（每月抽奖）

10年以上维修经验的技师专业维修各种主机，现场维修！！！

各种电玩周边配件、维修材料、游戏攻略、游戏写真相框、电玩模型应有尽有

各种普通PS2 DVD游戏17元/张 各种原版游戏第一时间到达，欢迎订购

PS2欧美版（不能改机）1400元
30000型+完美直读=2480元
30006型+完美直读=2530元
30000型（原配置）1780元
30004型+完美直读=2530元
30007型+完美直读=2530元
保证原装光头
本店主机有一次性开机画面、原装封条、一机一号立等可取
邮费30元/套
SONY--Playsrtion2





DC欧版机755元 邮/30元 Dreamcast



X-box+完美直读2680元 邮/40元 X-box



NGC（原配+牛化危机+原装记忆卡=1950元 邮/30元 GameCube



102型（原配置）638元
101型（原配置）648元
103型（原配置）648元
100型（原配置）658元
邮/20元
Playsrtion-one

免邮费券

进口原产外观极为高档，使用极光头寿命为普通光盘的10-20倍。（寿命耐用.原版品质,可校正激光头并延长光头使用寿命.）

绝对物有所值，特价每张15元

进口精装黑碟



GBA粉红、橙、黑港产520元，进口550元，邮/20元

GBA白、紫、蓝透港产475元，进口505元，邮/20元



千种节目任您挑，您想要的游戏我们几乎都有。PS1、PS11、DC、节目齐全。新增动画VCD500余种（金碟3元、蓝宝石碟4元、散装港产晶碟5元。邮费一次3元，数量不限）

大攻略书



玩片300品随挑 电相300个种您

本店地址：重庆市渝中区邹容路21号 邮编：400010 业务查询电话：(023)63741569 如果您需要邮购本店商品请注意以下几点：一：汇款方法有两种。1.邮局汇款（一周后收到款） 收款人：文波 请您在汇款单上务必详细写明您的地址、姓名、联系电话、所邮购的商品名称数量。2.银行汇款（当天收到款） 收款人：文波 招商银行卡号：002311297932 请顾客们汇款后立即来电话说明您的姓名、金额数量、邮购商品及您的收货地址。二：到款当日发货，从您汇款到收到商品，这一过程大约在10至15天左右，加速期来收到请即时与我们取得联系。三：邮购游戏节目的顾客请在电话中先汇款时多准备几个游戏以便在缺某个节目时作为后备。发出商品全部检查质量，顾客发现商品有质量问题可调换。投诉电话13908378911 网址 http:\\tgyx.best.163.com Email:tianguoyouxi@163.com

www.plumbook.cn

邮购批零 长沙火炬电子 专业精修

您相信邮购吗？火炬不假不骗、价实货真、发货快、准，有问题包换或无条件全额退款。
您了解火炬吗？火炬崇尚诚信平实、讲真话，开实价，负责任；合理公道为火炬的最大原则。
地址：长沙市解放东路22号　邮编：410001　电话：0731-4156067（超过两周未收到货请电询！）
汇款：邮局或银行　建行：43674229261700201 22　农行：637031003000075351　闵炼南

持此广告可获赠精美礼品！

主机：低价供PS2、XBOX、NGC、GBA、PSone、DC机，绝不换光头、手柄，绝不以旧充新，主机保修五个月。
直读 PS2 30000、35000、30006、30007免引导直读450元，XBOX 320元，可现场看操作，保修。
邮费：GBA 10元，其他主机20元，GBA卡、配件、软件、攻略书每次邮费5元，快件各加10元。

GBA 100% 全新卡		上海麻将	40	火爆摔角	55	小魔星	65	机械化军队	60
恶魔城中日	60	职业麻将	60	怀旧街机合集	48	怪兽之门	60	死亡弹珠台	65
白夜协奏曲	60	大富翁	40	魔法封神	60	炸弹人RPG	40	NBA	50
炸弹人红兰	60	古惑狼 I、II	60/68	黄金太阳 II	125	特鲁尼克	60	天使之翼	58
快打旋风	40	洛克人Z	60	光明之魂	60	火焰文章	60	创造球会 II	60
风之少年 I、II	40/45	超魔界村R	46	黄金太阳英日	60	三国志	60	胜利11人A	60
俄罗斯方块	45	羊之心情	56	龙战士 I、II	40	大战略 II	60	J联盟足球	58
玛里奥 I、II	40	蜘蛛人	60	机战A中日	60	皇家骑士团	60	F14 战斗机	40
泡泡龙 I、II	40/46	米奇明探险	75	机战T、R	60/64	中央大路战史	60	沙罗曼蛇	40
索尼克	60	七龙珠	60	幻想水浒传	40	游戏王IV、V	60/60	GT I、II	40/60
绿色兵团	40	合金枪手	75	洛克人 I、II	60	游戏王VI、VII	120/125	方程式赛车	40
坏玛莉	60	街霸 II	60	魔法假日	60	寂静岭	68	玛莉赛车	40
毁灭	60	快拳	60	哈利波特	60	幽灵陷井	68	V拉力III	45
彩虹六号	60	拳皇EX	60	沉默遗迹	60	祝福的钟声	66	越野拉力赛	58
钻地小子 I、II	40/50	光明力量	60	银河之星	60	模拟学校	60	挑战Q版赛车	58
东尼滑板 II	58	罪恶格斗X	60	机器人GX	65	美少女学院	60	GBA 金手指	128

非廉价、全新正版		鬼泣	360
限定版莎木 II	320	异度传说	430
刀魂、特大号	各180	装甲核心III	390
限定版索尼克 II	120	港国际版太10	300
格兰蒂亚 II	280	创造球会2002	380
限定心跳带原记	220	VR 战士4	200
樱花大战III	320	王国之心	440

维修各类主机：8年专业维修经验，攻无不克，收费低，保质三个月。
回收贴换PS、PSone、PS2、DC、GBA 廉价软件齐全，10张以上免邮费。

GBA 攻略全部14元
银河之星、黄金太阳 I、II、机战A、R、洛克人Z、皇家骑士团、魔法假日、天使之翼、游戏王5、6、7、沉默遗迹、光明之魂、白夜协奏曲、龙战士 I、II、幻想水浒传

PS2 攻略全部15元
基连野望、三国无双2、装甲核心3、实况6、零、幻想水浒3、ICO、鬼泣、鬼武者1、2、寂静岭、太10、荒野兵器、绝命绝体、异度传说、金手指

配件全新、质优价平，用了就知道— —值！

PSone 原装手柄、原装新光头（保修半年）	58/220
PSone 原组电源、新管、全制式5.6寸显示屏	40/30/580
1M 记忆卡、四分插、中文金手指	15/40/26
制转、改机、免改机 VCD 卡	24/160/190
组装手柄、原手柄（1月包换）	7/45
原、组 AV 线、组装 S 线	15/8/10
AV 分叉、手柄延长线、导电胶	24/5/1.2
PS、DC、SS 电源，90、150、200W 电源	10/15/30/50
原新激光管、物镜、原光头顶帽	25/15/15
光头电机、齿轮（7件）、润滑脂	15/20/10
光头支架、保护电阻、驱动 IC	55/10/40
光头数据线、延长线、电机线	20/6/6
原、组电源板、直读 IC（含 PSone）	55/35/30
PS2 原新光头、原新手柄、分量线	380/150/230
原 8M 记忆卡黑色、蓝色、横竖支架	170/150/45
原组遥控器、5.1 声道光纤线	180/32/96
PS2 组电源、四分插、竖支架	145/65/15
PS2 光头数据线、复位出仓信号线	40/45
驱动 IC、组分量线、VGA	40/28/230
DC 原光头、驱动板、光头数据线	100/80/10
原飞行＋格斗摇杆、振动卡、记忆卡	95/80/60
组手柄、2.4M 记忆卡、振动卡	30/26/32/25
日版原光枪、光头电机、光头带座整套	180/25/150
驱动开关、手柄延长线、导电胶	10/6/2
制转、全兼容 VGA、原电源板	30/56/70
原 AV 线、组 S 线、驱动 IC、保护电阻	15/15/20/10
SS 原新 JVC、三洋光头、驱动板	100/90/85
直读 IC、制转、组 AV 线、4M 加速卡	80/30/10/75
8M 记忆卡、组手柄、导电胶、十字架	75/12/2/2
GBA 带屏幕盖摇杆、2、4 头连机线	12/10/15
高效充电器、可调荧光灯、卡盒	22/20/2
手包、屏幕保护膜、护套、镜面	15/7/7/7
手机＋扣带、128M 烧录器、64M 对录器	12/510/320
NGC 原装手柄、记忆卡、组 S 线	180/95/25
X-BOX 原装手柄、原装遥控器、游戏盘	260/280/40

上海永富百货游戏总汇



重要通知：原上海虹口游戏总汇为配合市政动迁已于2002年3月18日正式迁址到东宝兴路639号，近中兴路口，公交乘47、66、862、823，轻轨至东宝兴路西50米。现经工商局正式批准更名：上海虹口永富百货游戏总汇，原来一切业务照常。

老店新开，低价大酬宾，真情大派送：凡购DC、PS、PS2送8件礼品；购配件、软件打8折；学习用品5折。

全新原版片大特价：
DC、PS10元起售，欢迎选购！

凭此广告前来购物送精美礼品一份，多购多送，送完为止，马上行动哦！

本总汇所售游戏机，免费保修三个月，终身维修，绝无后顾之忧！

信誉是我们的品牌；优质低价、优良服务、客户满意是我们的目标。




原装全新PS2(免引导)全配置促销价 2399元
原装全新PSone102(全配) 促销价599元
原装全新亚版DC(全配) 促销价699元
原装全新GBA(港) 促销价498元(送保护面贴)
原装全新日版XBOX(免引导)促销价2599元
原装全新NGC 促销价1599元

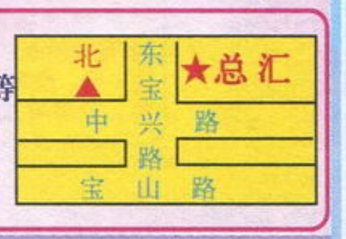


总汇特色服务

- 专业维修中、高档游戏机，改直读，帮您排忧解难；
- 贴换、收购、寄售中、高档游戏机、卡，助您升级换代；
- 租赁原版片、游戏机，少花钱，多玩游戏，玩得开心；
- 凭本部会员卡，天天可来总汇，免费演示、免费交流，免费咨询；
- 总汇定期举行各类大奖赛，参赛者人人有奖，其乐无穷。

让我们一起来分享电玩世界的无穷乐趣！

地　址：上海虹口区东宝兴路639号(近中兴路口)
公交线路：47、66、862、823、942、508、592、531、502、541、203、217等
联系电话：021-56629961 联系人：华女士 苗先生
投诉热线：13901958640　邮编：200081



南京新世界电玩

南京纽沃德（新世界）实业有限公司，是专营家用游戏机及其周边的专业公司，面向全国，集批发与零售为一体。一流的品质、齐全的品种，低廉的价格、完善的售后服务是我们的经营特色。热诚欢迎新、老客户光临游戏的新世界。



- 新世界鼓楼专卖店：中央路33号　Tel:025-3227953
  鼓楼新品店：中央路41号　Tel:025-3210718
  新街口专卖店：中山东路113号　Tel:025-4545355
- 新世界批发中心：中央门金桥市场东三楼734包间
  Tel:025-5613838-2277
- 建宁路批发部：建宁路27号　Tel:025-5504672
- 维修中心：（城中）中央路33号　Tel:025-3227953
  （城北）建宁路27号　Tel:025-5504672
- 邮购中心：中央路33号　Tel:025-3227953
- 广州公司：广州新基路26号五金大厦406室
  Tel:（020）81871103　联系人：卫小姐
- 新世界业务邮购总查询：13002571904　联系人：卫先生
  批发业务查询：13805175341　联系人：颜先生

宁波华元GAME

所有游戏主机及周边批发、零售

台湾卡通DVD、D5、D9
原装高达、游戏人物模型



海洋蓝限定版PS2

本店以诚信为主，透明销售，欢迎各玩家来电、来店选购！

海曙店：宁波市海曙区迎凤街118号　邮编：315000
电话：0574-87312514　传真：0574-87314080　姚亚荣
江东店：宁波市江东区曙光路东杏阳巷35号
电话：0574-87374556　王先生
慈溪店：慈溪市浒山开元街57-59号
电话：0574-87312514　徐小姐

语梅杂志&3DM-SMW
www.plumbook.cn

上海盛记游戏机专卖店（原盛天）



汇款地址：虹口店（总店）：上海市东大名路1073号
耀辉火锅楼对面（提篮桥）
收款人：盛健华 手机：13901790511 邮编：200082
电话/传真：021-65358097 58715206
浦东店：上海市金桥路179号庆鑫商场
闸北店：上海市芷江西路125号
本店提醒大家请务必写清地址、邮编。
例如：××省××市××路××号
收件人：××× 邮编：××××××
款汇出后请速与我店电话联系，以免耽误您的发货时间，谢谢合作！

大量回收日本原版片、主机，原版片可以旧换新

本店GBA主机480元 保修一年
修、修、修，改、改、改
本店维修主机，当场修理，立等可取

品名	价格/邮费
PS2 主机(30000型全套直读)已到	1780/30
PS2(美版)	1380/30
PS2 主机(37000 型限定版)	2580/30
PS2 硬盘	1650/30
PS2 分量S端子线	120/30
PS2 原装遥控器	230/10
PS2 原装四分叉	280/10
PS2 原装光头	450/10
PS2 GT3 专用方向盘	850/10
PS2 光线枪	290/10
PS2 皇牌飞行摇杆	520/10
PS2 啪啦啪啦专用控制器	480/10
PS2 打碟机	650/10
PS2 钢琴	620/10
PS2 铁拳4专用摇杆	480/10
PS2 ASC Ⅱ原装摇杆(万用)	550/10
PS2 鬼武者1代	280/10
PS2 鬼武者2代	360/10
PS2 燃烧战车	345/10
PS2 实况5	120/10
PS2 实况5最终版	200/10
PS2 实况6	410/10
PS2 GT 东京概念	240/10
PS2 GT 赛车(限定版)	330/10
PS2 吸血鬼之夜	300/10
PS2 ICO(中文版)	330/10
PS2 决战2	320/10
PS2 生化危机枪版(限定版)	750/10
PS2 燃烧战车2限定版(日版)	1380/10
PS2 燃烧战车2限定版(港版)	750/10
PS2 燃烧战车1代(限定版，仅1套)	1450/10
PS2 世界梦幻明星足球	430/10
PS2 波波古罗丝物语	450/10
PS2 波波古罗丝物语(限定版)	680/30
PS2 恐龙危机之枪下游魂	420/10
PS2 毁灭	200/10
PS2 维罗尼卡	380/10
PS2 心跳回忆3代(限定版)	920/10
PS2 FF10(国际版)	325/10
PS2 FF11(可上网)	530/10
PS2 荒野骑兵马3(限定版)	690/10
PS2 声控足球加控制器	780/10
PS2 太空频道5	398/10
PS2 暗黑之心	390/10
PS2 皇牌空战4	365/10
PS2 NBA 2K	420/10
PS2 铁拳TT	220/10
PS2 寂静岭	360/10
PS2 真三国无双2	385/10
PS2 装甲核心3	380/10
PS2 监视者	360/10
PS2 DX高达	390/10
PS2 吉翁前线	350/10
PS2 王国之心	420/10
PS2 机器人大战 IMPACT	430/10
PS2 零	398/10
PS2 创造球会2002	410/10
PS2 异度传说	400/10
PS2 东京巴士	200/10
PS2 电车GO 带控制器	720/10
PS2 达比赛马	180/10
PS2 机甲兵团	180/10
PS2 鬼武者2限定版记忆卡	240/10
PS2 ASC Ⅱ原装格斗手柄	300/10
PS2 实况5J联盟	150/10
PS2 太空立志传4代	420/10
PS2 达克旧世界的遗产	398/10
PS2 雷盖亚传说	420/10
PS2 机器人大战 IMPACT(限定版)	680/10
PS2 SNK VS CAPCOM(限定版)	780/10
PS2 原装手柄	180/10
PS 永恒之戒	150/10
PS2 英雄譚2	420/10
PS2 绝体绝命都市	385/10
PS2 基连野望	385/10
PS2 幻想水浒传(限定版)	750/10
PS2 幻想水浒传	450/10
PS2 炼金术士	380/10
PS2 枪下游魂	430/10
PS2 烟火(中文版)	330/10
PS2 乔乔奇妙冒险	380/10
PS2 封神演义	430/10
PS2 我的暑假	460/10
PS2 JOJO 大冒险	450/10
PS2 铳墓(限定版日版)	850/30
PS2 空中力量4	390/10
PS2 放烟花（中文版）	330/10
PS2 GT2002 日内瓦(中文版)	250/10
PS2 盖盖乐(中文版)	350/10
PS2 感染扩大	390/10
PS2 寂静岭最期之诗	360/10
PS2 世界梦幻足球	380/10
PS2 幻想水浒Ⅲ	450/10
PS2 捉猴子	360/10
PS2 海岸塞车	280/10
PS2 大众高尔夫3	260/10
PS2 黑色细胞	398/10
PS2 恐怖惊魂夜	385/10
PS2 捉鬼敢死队	385/10
PS2 高达战记	430/10
PS2 风之克罗诺亚2	320/10
PS2 马克西莫	350/10
PS2 三国无双猛将传	380/10
PS2 三国无双+猛将传(同捆版)	850/10
PS2 卡片召唤师2	430/10
PS2 法拉利F355	380/10
PS2 auto modellista	430/10
PS2 生与死(最终版)	260/10
PS2 鬼泣	320/10
PS2 三国志战纪	250/10
PS2 格兰蒂亚2代	220/10
PS2 格兰蒂亚X	250/10
PS2 VR4(特价)	180/10
PS2 007	250/10
PS2 GT 赛车(中文版)	250/10
PS2 侍	250/10
原声CD	
七龙珠	160/10
燃烧战车	240/10
异度传说	180/10
悠久幻想曲	160/10
拳王京	120/10
PSone 主机(全套)	550/10
PSone 原装液晶	950/10
PS 7501 主机(全套)	560/10
PS 最终幻想(4、5、6合集)仅1套	780/10
PS 太空战士7代	350/10
PS 太空战士8代	420/10
PS 太空战士9代	420/10
PS 宿命传说	280/10
PS 幻想传说	280/10
PS 永恒传说	450/10
PS GT2	220/10
PS 心跳回忆1代限定版	1250/10
PS 心跳回忆2代	450/10
PS 心跳回忆3代	220/10
PS 99拳王	280/10
PS 95拳王	150/10
PS 陆行鸟	100/10
PS 恶魔城之月下夜想曲	280/10
PS 拳王京	150/10
PS 放浪冒险传	290/10
PS 刀魂	180/10
PS 实况2002	420/10
PS 皇牌空战3	270/10
PS 浪漫沙加（1-2代）每套	280/10
PS 浪漫沙加（限定版）	480/10
PS 幻想水浒传1代	280/10
PS 幻想水浒传2代	280/10
PS 机器人大战F	230/10
PS 汪达尔之心1代	280/10
PS 汪达尔之心2代	300/10
PS 燃烧战车1代（普通版）	180/10
PS 燃烧战车1代(完全版)	280/10
PS 燃烧战车1代(限定版)	1450/30
PS 荒野骑兵(1-2代)每套	260/10
PS 心跳回忆之放课后	220/10
PS 寂静岭	180/10
PS 时空之轮	290/10
PS 妖精战士(1-3代)每卷	260/10
PS 宇宙骑警(小岛秀夫)	280/10
PS 少年街霸3代	280/10
PS 圣剑传说	290/10
PS FFT 战略版	280/10
PS 机器人大战α	430/10
PS 机器人大战α外传(限定版)	950/10
PS D之食卓	230/10
PS SD 高达	120/10
PS 大战略	120/10
PS 恐龙危机	180/10
PS 三国无双	120/10
PS 星际格斗	120/10
PS 三国志4代	120/10
PS 三国志5代(中文版)	120/10
PS Over Blood 1代	150/10
PS Over Blood 2代	150/10
PS 异龙三国志	150/10
PS 盗墓者2代	150/10
PS 龙战士	120/10
PS 寄生前夜2代	300/10
PS 信长野望(霸王传)	200/10
PS F1	80/10
PS NBA	80/10
PS BEYOND	80/10
PS 实况3	50/10
PS 三国志孔明传	120/10
PS 电车GO	60/10
PS 皇家骑士团	330/10
PS 精灵之路(DEWPRI SM)	280/10
NGC 主机(全套)	1380/30
NGC 主机(松下版全套)	2750/30
NGC 记忆卡	80/10
NGC 阳光马里奥	430/10
NGC 生化危机1代	380/10
NGC 路易冒险	320/10
NGC 明星大乱斗	420/10
NGC 星球大战	420/10
NGC VR 射手3代	360/10
NGC PIKMIN	360/10
NGC 巨人	390/10
NGC 封神演义	380/10
NGC 实况足球2002	410/10
NGC 索尼克	360/10
NGC 冲浪	280/10
NGC 猴子球	280/10
NGC 动物之森+（送记忆卡）	420/10
NGC 血腥咆哮	420/10
NGC RUNE	420/10
NGC NBA	420/10
NGC 分量线	280/10
NGC XBOX PS2万用 VGA	300/10
NGC GBA 连机线	120/10
NGC 原装端子线	210/10
NGC 原装架子	450/30
NGC 疯狂出租车	430/10
NGC 超级炸弹人	430/10
NGC 遥控手柄	360/20
NGC 沙滩排球	430/10
NGC 阳光玛丽	430/10
NGC 动物番长	430/10
NGC SNK VS CAPCOM(送记忆卡)	380/10
NGC 神机世界(加强版)	430/10
NGC 梦幻之星	430/10
XBOX 主机全套(直读已到)	1880/30
XBOX 生与死3专用摇杆	480/30
XBOX 生与死3	360/10
XBOX 幻魔鬼武者	380/10
XBOX 喷漆小子	380/10
XBOX 老鼠	380/10
XBOX 枪之女神	390/10
XBOX 寂静岭	380/10
XBOX 空中力量	360/10
XBOX 原装遥控器	280/10
XBOX 原装DVD色差线+光线输出卡	260/10
XBOX 光环	420/10
DC 主机(全套)	580/30
DC 原装光线枪	120/10
DC 原装 VGA	120/10
DC 樱花大战1代(复刻版)	400/10
DC 樱花大战2代(复刻版)	380/10
DC 樱花大战3代(普通版)	220/10
DC 樱花大战4代(限定版)	780/30
DC 樱花大战(1-4代)永久保存版	1680/30
DC 樱花大战计步器	150/30
DC 莎木1代	280/10
DC 特价片莎木2代(限定版)	220/10
DC 世嘉拉力2代	80/10
DC 格兰蒂亚	320/10
DC 漫画英雄对街霸	150/10
DC 黄金城之门(1-5卷)每套	90/10
DC 阿拉伯王子	30/10
DC 99拳王	150/10
DC 出租英雄	120/10
DC F1一级方程式	50/10
DC 高达战线	200/10
DC CAPCOMVS.SNK 限定版	490/10
DC 七星魔法传	150/10
DC V8战车	120/10
DC 鬼屋冲版	120/10
DC 恐龙危机	150/10
DC 欧洲足球	50/10
DC 拳王2000(预定)	380/10
DC 卡片召唤士2	450/10
DC 风来之西林外传	530/10
DC 特价片 索尼克(10周年限定版)	65/10
DC 创造球会(特大号)	120/10
DC 格兰蒂亚2代	80/10
DC 刀魂	80/10
DC 温泉	35/10
DC 炼金术士(限定版)	95/10
DC 青之少女(限定版带记忆卡)	95/10
DC 罪恶格斗	120/10
DC 梦幻之星2代	120/10
DC D之食卓	150/10
GBA 主机(保修1年)	480/10
GBA 99拳王（限定版）	980/10
GBA 龙战士(正版)	150/10
GBA 恶魔城（正版）	220/10
GBA 光明力量（正版）	350/10
GBA 火焰文章（正版）	350/10
GBA 炸弹人（正版）	130/10
GBA FZERO（正版）	120/10
GBA 实况足球J联盟	55/10
GBA 玛丽赛车	45/10
GBA 实况足球2002	75/10
GBA 机器人大战A	380/10
GBA 皇家骑士团	65/10
GBA 火焰之文章	75/10
GBA 恶魔城	65/10
GBA 泡泡龙	65/10
GBA 光明力量	75/10
GBA 天使之翼	60/10
GBA 铁拳	65/10
GBA 索尼克大冒险2代	75/10
GBA 洛克人EXE	75/10
GBA 幻想水浒传	58/10
GBA 幻想水浒传（正版）	220/10
GBA 三国志	65/10
GBA 玛丽	55/10
GBA99 拳王EX	70/10
GBA 罪恶克星X	65/10
GBA 钻地小子	45/10
GBA 大盗五佑卫门	65/10
GBA 魔法封神榜	75/10
GBA 银河之星（露娜）	75/10
GBA ZOE	65/10
GBA 网球	65/10
GBA 快打旋风	58/10
GBA 信长野望	65/10
GBA 创造球会	75/10
GBA 游戏王5	75/10
GBA 游戏王6	150/10
GBA 瓦里奥	75/10
GBA 吃豆	58/10
GBA GTA	65/10
GBA 烈火之炎	65/10
GBA 古惑狼	68/10
GBA 鬼屋魔影	65/10
GBA 沙龙曼蛇	65/10
GBA 魔法假日	65/10
GBA 怪物农场	65/10
GBA 克鲁尼克大冒险	68/10
GBA 街霸	68/10
GBA 恶魔城(白夜协奏曲)	75/10
GBA 黄金太阳1代	68/10
GBA 黄金太阳2代	150/10
GBA 黄金太阳2(正版)	350/10
新版 WSC 主机(彩色)	580/30
WSC 太空战士4	360/10
WSC 妖精战士	385/10
WSC 浪漫莎加3	350/10
WSC 机动战士高达	200/10
WSC 前线任务	390/10
WSC 宇宙战舰	190/10
WSC 仙界传	250/10
WSC 三国志4	85/10
SS 少年街霸2代	180/10
SS 饿狼传说	250/10
SS 大战略	120/10
SS 钢铁之女	180/10
SS Riglord saga	120/10

特注
本店主机有一次性开机画面，原装封条，一机一号，现场改装，立等可取！

原装 万用VGA 28800(日元)

FF X、燃烧战车原装入荷，请来电查询！









版面有限，无法一一刊登
买正版请到总店
持此广告可享受九五折优惠

游戏影视集一身 随时随地打机睇





全球首创 GBA TV Tuner
打机同时睇电视...
打机打到向，随时转去睇电视！！
它有 AV IN/OUT、Volume Control、
内置喇叭、99个预设选台，更可连接
其他平台式游戏机
VCD/DVD Player
全城热卖中
欲购从速



热卖价：450元



PC Monitor



DVD / VCD Player



TV Game

欢迎垂询各主机批发价格

联系人：黄先生
电话：13808860546

邮购或零售地址：
广州市江南大道中万国商业广场-1层 F038 F039 F232
电话：84438112 84234636 汇利店
联系人：陆小姐

PS2 主机连直读全套
1XXX 元

www.plumbook.cn

PANTHERLORD ®

超科技，领风骚，追潮流，唯酷豹、、

■ 酷豹上海经销部:
上海市普陀区西康路１５０５号１楼２５档
电话:０２１-６２７７９９０９
联系人:刘先生

■ 华东地区经销商:
南京市纽沃德新世界电子有限公司
地址:南京市中央门建宁路２７号
联系人:颜先生
电话:０２５-５５０４６７２

■ 广州经销商:
广州市西堤二马路南太批发市场Ａ００２
电话:０２０-８１２９１２０９
联系人:李小姐

■ 总代理:酷豹电玩精品公司
电话:０２０-８７５３８１６３
联系人:钟小姐



全球第一家中文GB-A金手指
可兼容三国语言（中、日、英）
已内建110 种游戏密码
让你在游戏过程中永远处于不败之地



酷豹可调灯　冷光管　双喇叭太阳灯 二合一

MAGIC EDITOR II CARD

酷豹电玩精品系列

This product is not licensed , designed , sponsored ,endorsed, or manfactured by Nintendo of America Inc.

宏龙 GAME

欢迎光临
いらつしやいませ!!
WELCOME



BAA© VER.Shanghai

年中无休・营业时间: AM10:00～PM:21:00　专　业　游　戏　贩　售　店

总店Tel:021-63872721

真正のPLUG&PLAY
100%免引导
PS2&X-BOX NEW
完美解决方案!
M2 PS2版 X箱版
芯片＋人工
650元



¥520
WS超酷新版机
FF2 WS套装
预约受付中

2002夏



洋&禅新登场

PS2限定版海洋蓝&透明黑
¥：2650RMB

决赞大热卖中!!

GBA（各种产地、颜色俱全）	阿	¥ 5XX
松下Q（GAME CUBE兼容机）	龙	¥ 2800
BEATMANIA Ⅱ DX键盘机		¥ 650
罗技GT方向盘	的	¥ 900
	店	

DC全新正版片超大量供应
50～150（每片）就能收罗所有经典游戏
收售各款主机、Z版光盘,提供光盘修复业务





¥980
GBA荧光版·改闪亮登场!
现场加装GBA屏幕发光板,
亮度超高,被窝精品!（夜间可做照明用）



¥1850 ■ PLAYSTATION2
¥650 ■ PsOne
¥1650 ■ GAMECUBE
¥2200 ■ X-BOX



上海市卢湾区
斜土路723号
(近鲁班路)
欢迎光临
阿凤的店
宏龙GAME
卢湾店
tel:021-63023315

地址：上海市黄浦区浙江南路151号 店长：鲍晓龙　邮编：200002

www.plumbook.cn

PS2迷你纸模型将与读者见面！

攀登没有顶点，
下期赠品给你惊喜！

www.plumbook.cn
注神杂志&3DM-SMV

国内统一刊号：CN62-1137/TN　邮发代号：54-98　订阅、零售价：人民币 8.8 元